邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

2011年最新十款会员游戏

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

03月号上



暴雪就是个山寨货

零售价:10元

双周刊 Vol.157 2011—03

ISSN 1008-2352

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1236/TP



MMO游戏网
www.wanmmo.com
玩游戏
拿账号
看资讯
电脑乐园
Personal Computer Game Guide
游戏攻略
给力 2011
www.pcgg.com.cn
电攻论坛
乔迁新居啦!
www.wanmmo.com
输入以上两个地址都可进入哦!
和小编们一起
聊论坛
更多新内容
等待你来发现
wan mm o = 玩美眉哦!


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片：大灾难
CD-ROM 游戏介绍光盘
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传
52位魔兽传奇英雄人物尽收其中
让你领略发生在游戏之外的经典故事
这是魔兽世界的历史背景 这是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界-卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
电脑游戏攻略
荣誉出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻

004 游戏新闻

PCGG 专题企划

010 暴雪就是个山寨货

“暴雪”的威名，老实说既然你会买了这本杂志，那就真的不需要再多介绍什么了。恩，既然专题的题目已经放在这里了，那么也就没有必要掩盖我们“黑”暴雪的意图了，不过从另一方面来说这也是游戏历史中确确实实的事实。暴雪带给我们的乐趣有很多，但是如果在未来的某一天我们不管讨论到游戏中的某物的出处时一概都是使用“made in 暴雪”的话，那是何等的让人啼笑皆非啊。暴雪的游戏固然精彩，但是它的“山寨”也从来没有停止过。

PCGG 百兆俱乐部

020 2011年最新十款会员游戏

PCGG 强档预报

024 逃离阴暗小镇——寂静岭8：暴雨
026 中东兄弟连——闪点行动3：红河
028 SE的西式RPG开山大作——地牢围攻3

PCGG 新作快报

030 地铁2034
031 模拟农场
032 Rewrite
033 暗影捕获：幽灵行动
034 棋士风云录
035 真实犯罪：香港
036 尘埃3
037 黑镜3
038 僵尸困境
039 伊尔2：多佛尔悬崖

PCGG 极速体验

040 撕裂重罪4.0 kakeru连招解析
042 没有没用的魔法，只有没用的法师
——魔能（Magicka）
044 不是所有魔王都叫地下城守护者
046 《BBC 战地学院》二战策略游戏中难得的佳作
048 《死亡空间2》教你如何评价顶级成人游戏

PCGG 强打攻略特区

050 惊悚的异界之旅——《死亡空间2》
058 再来一场二战风云
——戴斯班克全支线攻略

PCGG 战网天下

068 来自极地的海之战士
——6.71巨牙海民攻略
071 为你打造最有趣的战术

PCGG 动漫生活铺

072 K-on中出现的乐器现实中的考究

PCGG 其他频道

074 游戏一招先
076 卡牌桌游
080 后勤组

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表(3月)



22 Thu 子弹风暴

这是一款年代背景设定在26世纪的射击游戏，玩家扮演一位粗犷、好战的前死亡回声队长，他与劫后余生的队员误闯入充满变异人与食人族的星球里。

23 Fri

《使命召唤》新工作室Beachhead Studios成立，据悉，这个新工作室将紧跟暴雪战网（Battle.net）服务的巨大成功。



28 Tue 火炬之光2

《火炬之光》是一款不可多得的小成本佳作，它对动作角色扮演游戏固有模式的强化，赢得了玩家们的普遍赞誉。续作《火炬之光2》依然被定位于一款小品级廉价游戏。

1 Thu 科林麦克雷拉力赛之尘埃3

游戏中将带有全新的生涯模式，强调了团队合作的元素。你将从上世纪90年代开始，以“私人赛车手”来参加一系列赛事。

5 Wed

有业内资深人士透露，圈内的高层都在传Activision欲购Take-Two，一旦收购得手，Activision便可坐拥GTA、Red Dead Redemption两座金山。

BLIZZARD ENTERTAINMENT

7 Wed

暴雪官方联系了先前发布《暗黑3》将在2011年发售消息的GameStop旗下网站，要求其澄清暴雪官方没有表示《暗黑3》是否将在今年发售的消息。



在最近的采访中，光荣表示《真三国无双》并非玩家口中的割草游戏，玩家通过扮演每个人物来体验当时的历史背景和角色之间的种种纠葛。

在财报发布之后的电话会议上，暴雪总裁迈克·莫尔海米表示，暴雪正在研发多款游戏，但2011年不会推出新款游戏，而是会在2012年推出两款新游戏。

13 Wed

在一年一度的纽约玩具展会上，《蝙蝠侠：阿甘之城》中一些尚未公布的角色因玩具而泄露，其中包括“谜语人”。具体消息还有待官方证实！

17 Sun

EA宣布《孤岛危机2》PC版将采用专用服务器进行联机，但不会向公众分发服务器端配置文件。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



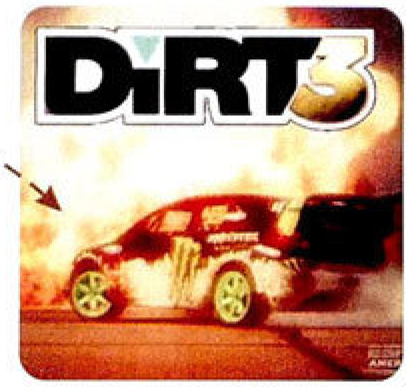
MARCH is a good month to...



24 Sat

『星际争霸2』首席设计师达斯丁·布罗德在接受国外记者采访时表示，『星际争霸2』续作在今年是不可能发售的。

根据网络上曝光的一张GameStop销售系统屏摄照片，NGP将于明年1月1日在美国市场上市，要价299.99美元。





4 Tue 战争黎明2：惩罚

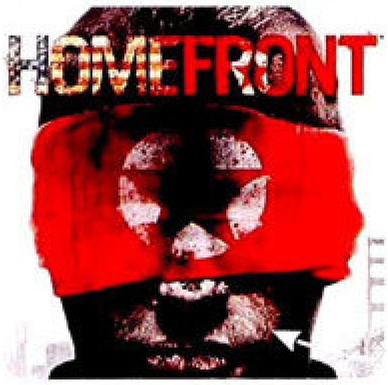
《战锤40K》系列作品，该作为《战争黎明2》的第二部资料片，将有强大的虫族登场。

8 Thu 龙腾世纪2

该作采用全新的战斗机制，无论玩家扮演何种角色，战斗始终围绕你展开。







15 Thu 国土防线

《国土防线》故事发生在2027年，故事讲述遭受经济危机冲击后的美国逐渐衰退。游戏提供故事驱动的单人模式以及完整的多人对战。

16 Fri

《世界街头赛车》系列以及《几何战争》、《炫目飞车》等游戏的开发商Bizarre Creations工作室将关门大吉。《詹姆斯邦德：血石》将成为这家动视旗下著名游戏工作室的最后一款游戏。

19 Tue

一位内部人士声称，传闻中的Kinect版《战争机器》为定轨射击游戏。另外，Kinect版使用了一些《战争机器2》的优点和剧情。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨新闻评论



编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com
■文中评论均不代表本刊观点

太空堡垒OL公测
好游戏不一定有好下场！

PCGG讯 Bigpoint制作组根据经典系列科幻电影《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica，又名《银河战星》）所改编的科幻太空题材网游《太空堡垒OL》官方网站2011年02月09日公开测试正式开始。

《太空堡垒卡拉狄加》电影监制人表示：“Bigpoint公司很好的掌握到了电影中舰船设计的灵魂，在战斗方面刺激有趣，把整体的游戏性上升到了一个新的高度。请务必确定接下来的几天你手里没什么事，因为你会迷上它的。”

我这里说两点：

1.大家所熟知的科幻题材网游EVE被玩家们推崇，但是在国内运营的相当凄惨。

2.目前国外虚拟网游物品单宗交易最高的记录就是被科幻题材类的游戏所把持（都是买行星、堡垒之类的交易）。



我说这些问题是想表达一个态度——东西方文化的差异和玩家素质的不同，会造成南橘北枳的后果。年假期间我在老家的二三线城市网吧狠狠调研了一番，发现传奇这种游戏仍然拥有很多的玩家。

极限挑战！
你是真·宅男么？

很多人总是喜欢以铁杆、终极宅等词形容骨灰级游戏玩家，虽然听起来很牛，但其实都很虚。如何能证明你是一名真正的骨灰级玩家呢？右面这张图就是最好的方式。

这张图包含了任天堂、索尼、世嘉等游戏平台上375部知名作品中的425位游戏角色，是不是很震撼？该图甚至已经被老外们当做游戏玩家智商测试题来使用。明白了这一点，力量似乎涌上来了！那么自认为是铁杆骨灰级玩家的你能认得出几个呢？

说实话，哥就认识其中一小部分人物，想想总共425个人物要全认出来才算真正的游戏宅男，哥果然宅的不够彻底……应了春晚那句台词“神马都是浮云”。





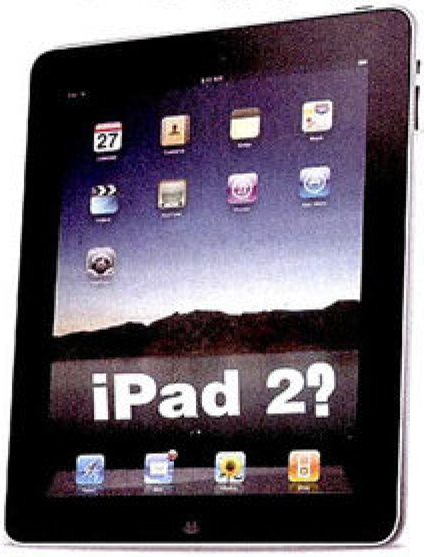
最山寨新闻评论 随便点评区 龍眼看世界

传iPad 2将在2月末发布 3月出货！

据传，苹果计划在2月末举行一个短暂的媒体发布会发布下一代的iPad，三月份iPad2就可以出货。而美国专业报道苹果的科技网站MacRumors认为，消息的真实性有待确认，不过，这样的安排显然非常合情合理。

苹果被广泛认为正在筹备iPad 2的相关事宜，近日也有媒体报道在新闻集团的The Daily iPad专版报纸发布会上出现了iPad2的原型机，以及在洛杉矶已经拍好了一只iPad2的商业广告。

我这攒钱买iphone4呢，iphone5就要出了。Ipad才出了多长时间？这2代就要上市了。要不怎么说呢，电子产品更新换代实在让人眼花缭乱。



暴雪确认！准备在中国推出星际2和大灾变

PCGG讯 动视暴雪近日在季度财报会议上宣布，正着手在中国大陆地区推出《星际争霸2：自由之翼》以及《魔兽世界：大灾变》两款新游戏。另外，官方还透露准备在中国推出一款免费版的《使命召唤》游戏。

暴雪娱乐总裁迈克尔.莫海米说：

"我们正与我们的合作伙伴网易协力，着手准备《大灾变》在中国大陆的首发，这其中也包括申请政府部门的审批。我们的目标是缩短我们的游戏在中国大陆与全球其他地区的上市时间差距。"

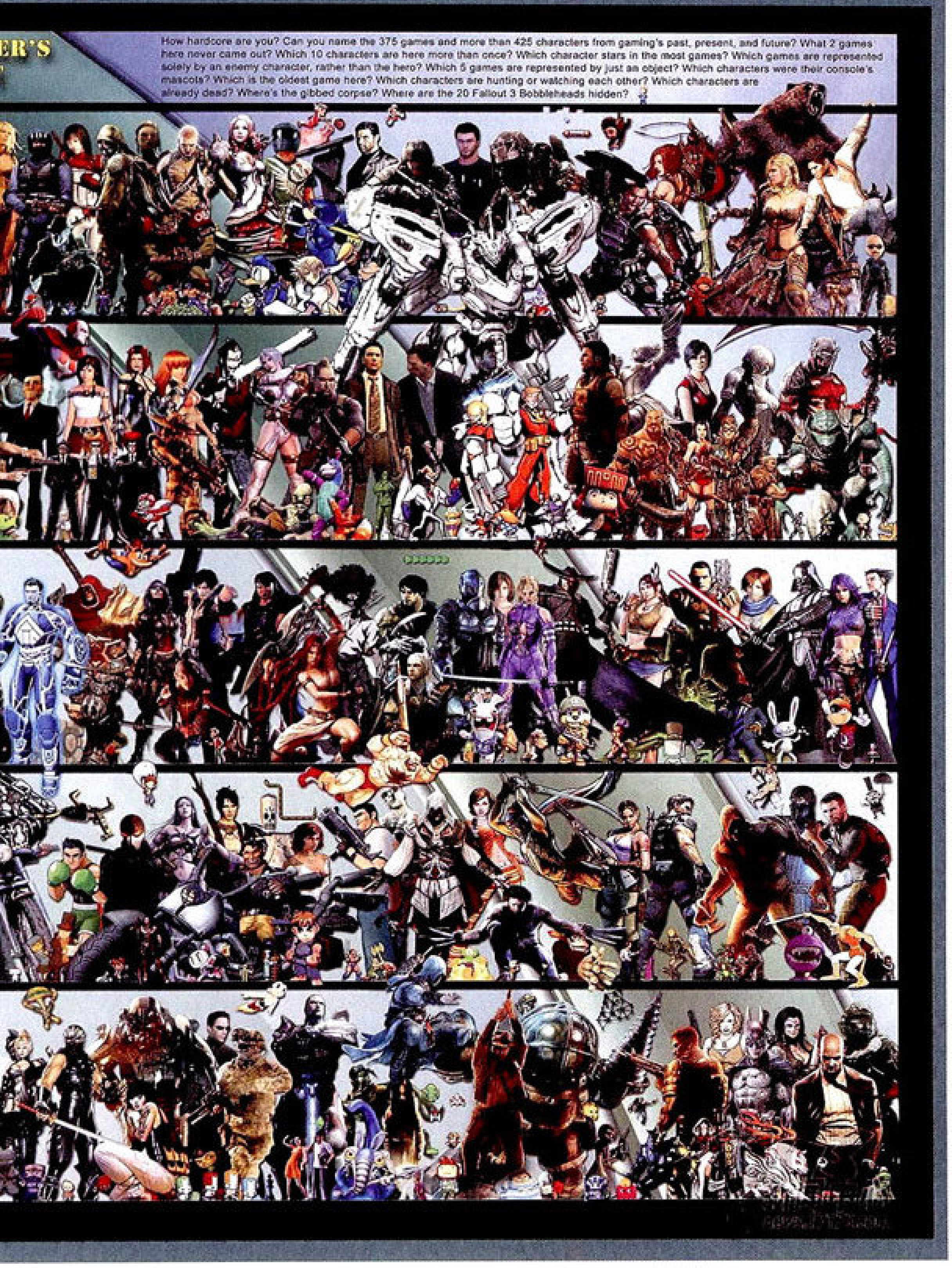
ACTIVISION BLIZZARD

大灾变这个我就不提了，就那么回事儿。

星际2在国内推出的话前景会非常惨淡，虽然我们一直不缺电竞方面的热血玩家和忠实拥趸，但是星际2的运营方式和收费理念极大地"伤害"了中国玩家的热情，暴雪如果不"尊重"国内玩家的游戏方式和理念的话，那么这个拥有着世界上最多游戏玩家的市场必然会让他们碰一鼻子灰。

相比起价格、网络、游戏方式等问题来说，审批方面的困难倒显得不重要了。

而这个所谓免费版的《使命召唤》游戏，似乎真的是为国内玩家量身定做的，大概这种动辄上百万在线的数据（对，我说的就是CF）也让暴雪这些顽固的老家伙心动吧。







游戏就是生活！

哪怕是在4000多年以前！



▲ 摩亨约达罗古城人类活动复原图



PCGG讯 在对现巴基斯坦境内的古代城镇遗迹摩亨约达罗（Mohenjo-daro）的考古研究结果显示，差不多每10件出土古物中就有1件是与游戏活动相关的。

瑞典哥德堡大学的学者在研究了这个迄今人类历史上最古老定居点之一的古代遗迹后认为，游戏生活对于该区域内人类文化发展的重要性不容忽视。

但遗憾的是，大部分考古学家对类似的观点不感兴趣。事实上有关人类游戏活动对文明进化影响的证据并不算少，但许多学者往往将这些证据当作是无关紧要的小嗜好而忽略不计，就像大部分人对现在的电子游戏的看法一样。

Rogersdotter在她的论文中阐述道：“它们（指与游戏活动相关的出土物）时常被看作是可有可无的消遣并因此被相信缺乏研究价值。有时这些发现甚至会被当作是仪式活动或社会地位的符号来重新解释。”

为什么说“专家猛于虎”？就是因为所谓的专家和学者权威，因为自身的不足性而对历史对事物经常做出错误的定义和判断，从某一方面来说，“专家”的社会危害性是非常大的。一个对社会负责的专家，可以有自己的论点，但是不能将自己的论点当做唯一的真理而强加于人。更不能对持有不同论点的人进行残酷打击——比如说你可以认为游戏误国误民，甚至可以著书立论，但是，你不应该对认为游戏强身健体的人进行电击。

游戏对于人类社会发展的作用一直被历史忽视——很多人甚至对那些既定的事实视而不见。就比如说打麻将吧，这就是流行了千百年的一种强身健体益寿延年的游戏艺术和运动。

大叔的正义！巴拿马版杨教授！





孩子们过万圣节也有罪？

PCGG讯 巴拿马某公务员自视为一个伟大的人物，他的威能是把巴拿马所有的小孩从暴力和恐怖中拯救出来。这听上去确实充满了大叔的正义，但是他却是从游戏和节日下手，实在让人啼笑皆非。

不久前这位大叔提交了关于第111条国家法案的建议书，在书中他是这样建议的：“禁止出售所有含有暴力元素的游戏”。这次的对象不再只是《侠盗飞车》系列了，而是几乎所有的游戏。也就是说，在巴拿马出售的游戏不能包括伤人情景，不能有拿着武器战斗的情景，只要是和暴力沾边的游戏，都休想在这个国家发售。

这位大叔之前还做过一件令人发指的事情，就是禁止巴拿马的学生过万圣节，理由为万圣节是美国的节日，学生们会在这个节日中穿着恶魔一样的服装。

这是一位缺乏安全感的大叔，相比起电视和报纸来说，游戏和节日的危害更小，你难道都禁了？吃饭还能噎死人呢，你不吃饭了？大叔这些让人哭笑不得的提议有哗众取宠之嫌，由此看来大叔还缺乏存在感。

装备被没收！

破解天才GeoHot再无机会显身手？

PCGG讯 破解了PS3和iphone的大侠GeoHot已经被索尼告上了法庭，目前按照索尼提交给法院的起诉，可能会没收GeoHot手中所有的电脑和设备。

索尼因旗下PS3遭破解，最近一直在设法放倒这位第三世界玩家们的救星，日前又向法院提出了“临时禁制令（TRO，Temporary Restraining Order）”，法院接受了索尼的要求，并勒令GeoHot上交其手中电脑及相关设备到法院进行审查，甚至USB设备和光盘也未能幸免。索尼此举的目的是要GeoHot没法再继续推进他的破解进度。



虽然我一直支持正版，但是在听说GeoHot的事迹之后，也不得不竖起大拇哥赞一声：真是“人民英雄”呵。

动视、迪斯尼均

关停电影改编游戏工作室

PCGG讯 动视向国外游戏业界新闻网站Develop确认，他们已经向其旗下电影改编游戏开发公司Bizarre Creations提出关门的建议。

动视暴雪全球工作室的首席运营官CodyJohnson表示：他们试过为Bizarre Creations找寻买主一途，但真的没有。据悉，BizarreCreations也将同意母公司的此一建议。

迪斯尼关闭Propagand 游戏卖的太烂

迪斯尼确认已经关闭了位于温哥华的Propaganda Games工作室，Propaganda Games是同名电影游戏《电子世界争霸战：进化(Tron:Evolution)》的制作商，《电子世界争霸战：进化》这款第三人称动作冒险的配套游戏是目前正在上映的电影《创战纪(Tron: Legacy)》的前传，游戏已于12月上市，工作室就是在游戏上市后关闭的。

虽然影视改编这一块理论上有很大的发展前景，但是不管是国内还是国际上都鲜有成功的案例。个人愚见，这可能是因为游戏开发急功近利的恶果，为了赶上影视的档期和热度，相应的游戏开发时间往往太过仓促，注重了影视题材方面的因素，而忽略了游戏本身的内涵和特色，因此诞生的产品总让人感觉像是催肥了一样变形不靠谱。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

黑客从Facebook农场游戏开发商盗走1200万美元

PCGG讯 英国人艾什利·米切尔是一位黑客。为了让地球人都知道他的本事了得，他计划从因开发《乡村农场》等Facebook社交游戏而大火特火的游戏公司Zynga盗走1200万美元。最后，他居然真的成功了。

他先是秘密入侵了Zynga公司的服务器，从现在热门的在线棋牌游戏《Zynga扑克》中盗走了4000亿游戏筹码，这些筹码的官方售价高达1200万美元。

米切尔把这些筹码拿到黑市上去贩卖，结果却发现"只能"卖到大约30万美元。更糟的是，在他还没来得及卖出全部筹码的1/3时，警察就找上了门来。

现在，米切尔不得不向英国地方法庭承认了自己盗窃游戏虚拟货币再转手倒卖的罪行，用控方律师的话说就是"漫长而充实的铁窗生活"正等着他。



↑ 您老是要上演"侠盗罗宾汉"么？

现在很流行"愚蠢的盗贼"这种视频，我看这位老哥也是个中翘楚，你说你有这本事干点什么不好？非得去盗窃虚拟货币这种中看不中用又容易被人抓住把柄的窝囊事。你那聪明劲用在造福人类上不行嘛？破解PS3、Iphone什么的，再不济跑到国内来做游戏外挂嘛！

Facebook大陆用户超70万！"翻墙"成代号

PCGG讯 2月8日，Shanghaiist在博客上首次透露了Facebook大陆用户数量。"由于Facebook首席执行官马克.扎克伯格(Mark Zuckerberg)访华的刺激，Facebook中国用户已从其来访前的30万人增长到了70万人以上"。值得注意的是，目前大陆用户必须通过代理的方式才能进行访问。

由于目前Facebook尚未在中国大陆推出，用户需要通过"翻墙"的方式来实现。(WIKI百科：翻墙是指绕过相应的IP封锁、内容过滤、域名劫持等，实现对网络内容的访问)。

从淘宝上的报价可以看出，翻墙软件的价格从十几元到五十元不等。对于那些不能承担这些花费的人来说，也可以通过"无界浏览"和寻找免费的VPN等方式登录。

翻墙是一个比较敏感的词汇，你做得，但是我说不得。



暴雪发表声明 尽量抢在年内发布《Diablo 3》

PCGG讯 就在Activision声称已对年内发布《Diablo 3》不做幻想之时，Kotaku的记者对暴雪首席执行官Michael Morhaime和掌管游戏设计的公司副总Rob Pardo表示自己攒了一台新机，不知《Diablo III》是否肯于年内赏光，Pardo答道：

"我们也很想这样，这是我们设定的目标。但你也知道，我们的目标不仅是如期完成，还要保质保量，后者更重要。"

"若万事俱备我们会定下日子然后功德圆满。我们双手合十，但愿这个日子能留在今年。"

问：D3与前作间隔这么久，现已时过境迁，即将面市D3是不是已不能满足当今玩家的胃口了？

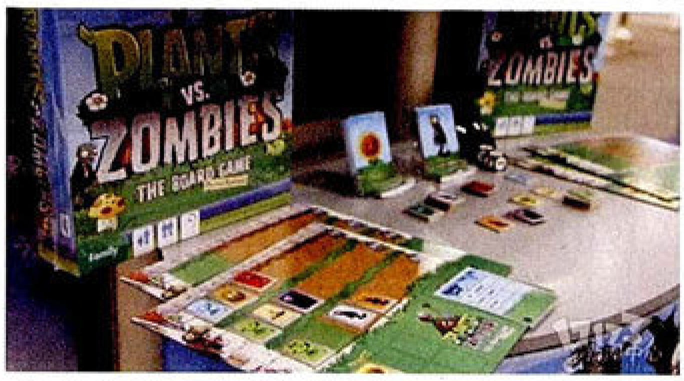
答："总会有痒痒肉没被挠到，暗黑的游戏体验与当今很多游戏都相去甚远"，Morhaime称。

"说痒痒肉不是太准确，各人的敏感带都不一样"，Pardo修正道，"暗黑所擅长的就是拓宽RPG的受众，从15分钟的怒删党到3小时的沉迷众均通杀不殆，包括那些以前没接触过暗黑的人。"

星际二不尽如人意，魔兽世界垂垂老矣，暴雪现在能拿出手的就剩暗黑3了。虽然很多人都已经预料到了希望越大，失望越大。但是暗黑3就像吊在驴子跟前的那根胡萝卜一样，仍然是广大玩家满怀期望去憧憬的东西。

桌游版！植物大战僵尸





PCGG讯 最流行的休闲游戏《植物大战僵尸》已经在PC、NDS、Xbox360、iPhoneOS等平台推出了不同版本，并成为了包括《魔兽世界》在内的各游戏效仿或者恶搞的对象。而近日，《植物大战僵尸》桌游版在Toy Fair 2011玩具展上首次亮相，展出的是一个游戏的原型设计版。

据了解，这款桌游将可供2-4人游戏，其包含了80张僵尸卡、40张植物卡以及一个纸板战斗区供玩家摆放植物与僵尸。玩家们将可以选择僵尸或者植物阵营开始游戏，通过掷筛子决定放哪些僵尸或者植物进入战斗区，并通过类似PC等平台的摆放设计与战术安排来最终击溃对手，获得美味的肥料或是脑袋。

该游戏将定于2011年秋季左右发布。

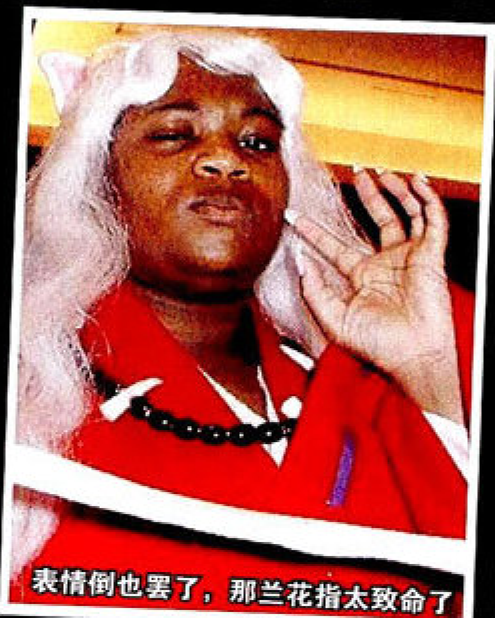


红遍全平台

恶搞无理 胖子有罪！

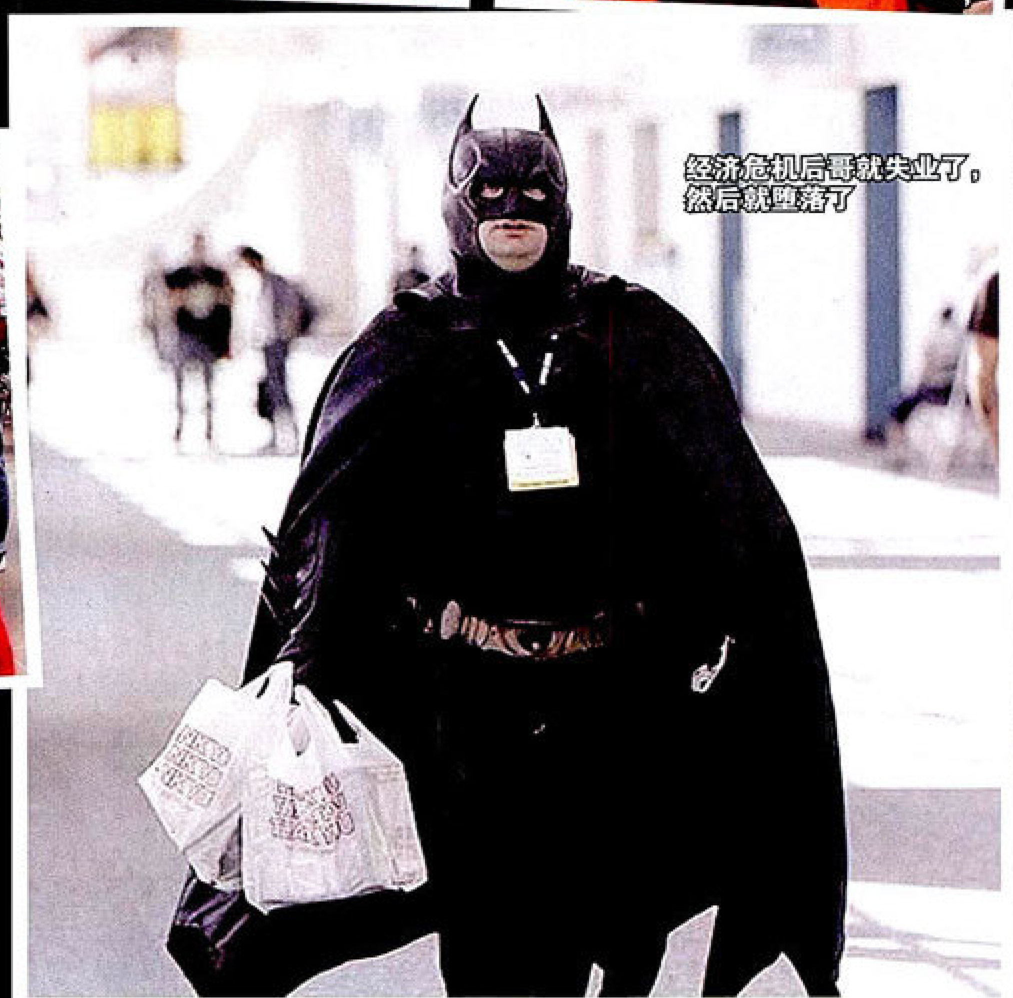
游戏圈里的COSPLAY里一向是争奇斗艳、奇葩百出，相信各种精美的COS大家都见多了，已经审美疲劳百变不惊了，但是下面这一组另类的COSPLAY却会让你心头一颤，一种从没有过的感觉会不知不觉掠上你的心头。


胖，照样有杀气！


表情倒也罢了，那兰花指太致命了


丹田下方五指之处的胯部，那坨黄色的物体着实销魂


人间“胸”器就是这么来的吧？


经济危机后哥就失业了，然后就堕落了


“安能辨我是雄雌？”


这就是传说中的乳摇吧？

>>瞎扯录

站在游戏废土上的几句揶揄

■特邀作者：坏坏的笑 ■编辑：sky

最近看了一位友人画的一组四格，说的是几条狗儿为了一根骨头打作一团，一度看到我把眼泪都笑了出来——无他，使我笑出眼泪的原因什么都不是，只是单单让我联想到了国内网游厂商的一些状况。

唔，在接下去说些引人发笑的故事之前，我还是得先说说那幅四格才好。话说这狗啊，平时看着还行，看家护院的，一到打起架来，便不管不顾了。您说您打架也就算了，为了根骨头打架也还能说的过去，但麻烦您呐，为了骨头打架的时候也请扯着那通灵的鼻子闻闻周围有没有大肥肉的香味吧。

这个道理就和做生意一样。假使某个号称翘楚号称龙头的公司只为多一点的利润往奶粉里加了三聚氰胺、漂白粉还要加这加那的，那后果岂不是"灰常"之严重么？

或许有人会问，之前说的这些和我们的网游产业有什么关系吗？那我要告诉各位，有，而且是很大的关系——诸位不是常常在说游戏是一种新形式的精神食粮吗？那要是某公司在你的精神食粮中放入这样那样的添加剂，那您说这算不算是一种精神毒害呢？

好吧，让我们把话往白了说。

记得前一段时间听过一个很冷的笑话，说是世纪初的时候，传奇在国内很是风靡，于是那个时候去任何一个网吧随便瞄上一眼，便都是传奇的风景——再仔细一看，什么，传奇啥时候出弓箭手了？oh.my god！原来这不是传奇而是XXX……而再之后，我们去网吧，首先引入眼帘的总是WOW的身影——什么？你说这个不是WOW？oh.my god……我们的山寨产业实在是……太澎湃了。

再之后，我们的游戏产业就在这样一次又一次的澎湃中Lost了。

其实举这个例子并不是说国外的游戏厂商就不存在这个问题，只是我看到的，是国外的那些游戏同仁们在模仿中不断的进步，而我们，却只是在模仿中不断的赚钱——看看每年游戏展会上的游戏，这点就很清楚了。

再举个例子吧。或许即使是很多比较关注游戏界的读者都并不知道，在2009年有一款当时号称传奇复刻版且由传奇原来的代理商推出的游戏"传奇XX"曾经占领过一些玩家和媒体的关注——请原谅我在这里不能透露这款游戏的名称，因为各种原因——当玩家发现事实远不像宣传中所讲的那样能让人体验最辉煌时期的传奇的感觉时，纷纷愤怒起来，并且这种愤怒被付诸到了行动上——说句老实话，即使曾经是业内一员的我也非常支持玩家的做法，子不是曾经还曰过以直报怨的话么。用当时被官方的广告词忽悠过去的某玩家的话来说："当我看到屏幕右下角那一个大大的'铺'字的时候，我就知道，从前通宵耍传奇的感动，已经与我无缘了。"

有兴趣的同学可以自行百度当时的事件新闻，当然，你得仔细挑选关键词——您瞧，当初我因此事而为另一家游戏平媒而做的专题都被某公司的危机公关给咔嚓了，更别提善于靠贩卖搜索排名赚钱的百度了——并且往往搜集到的信息都还是经过美化的。

我毫不奇怪会有更多类似事件的发生——从之前号称中国最帅游戏公司CEO的莫名失踪，到后来的"游戏零食"之高跟鞋敲击事件，无数业内的混乱事件在告诉我们，我们的游戏产业的乱像还将继续下去，当然，前提是他们没有改变这种"对外坚持搜刮，对内继续剥削"的经商之道——不，是机器程序之前。而机器是毫无人性的，不是吗？

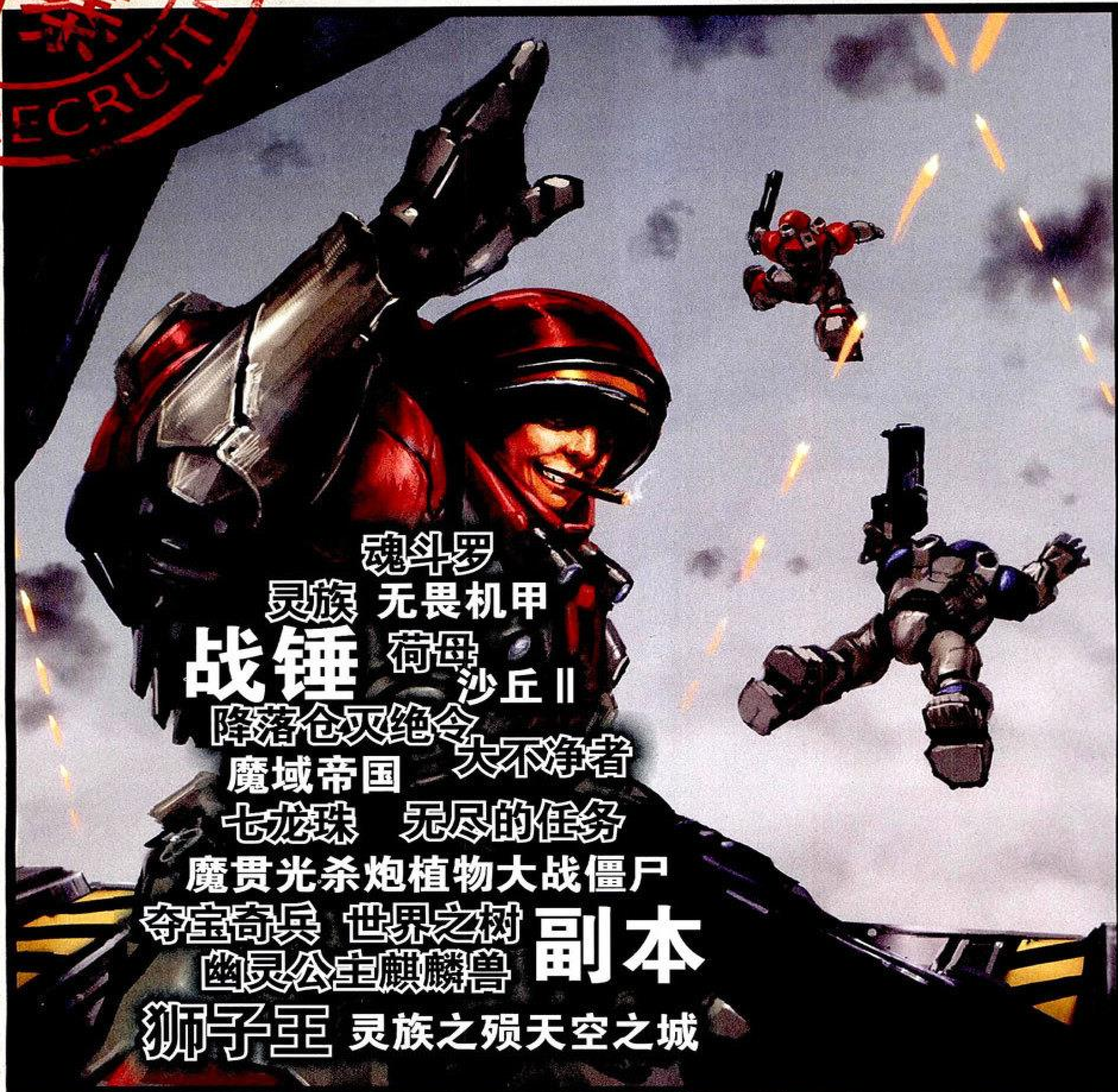
其实说到这里，恐怕大家已经联想到了，这并不单单是游戏公司的问题，这其中所牵涉的，是更深层次的问题。假设我们的XX没有发布振兴民族游戏产业、每年推出多少国产民族游戏的规定和目标，你以为我们的产业就真的没有创新的精神和意识吗？我们并不是缺乏创意啊——就像我之前一直说的那样，中国的游戏产业动漫产业还有这个那个产业，缺乏的并不是创意，而是冲破种种不合理束缚的勇气和决心——而更可惜的是，那些具有创意的人们，并不是掌握着决策权的人们。

或许有人会说，难道国外的游戏厂商就是只知奉献不求回报的活雷锋活徐虎？当然不是，但也许你没听说过一件事情：国外的大型游戏公司都有属于自己的市调部门和策划部门，当然还有专门采集玩家声音的职位，而在国内，我在去到几个所谓的大公司的招聘页面的时候，只看到无数张贴着招募美工招募程序的布告，而游戏策划人员——对不起，我们不需要。

您瞧，这高下立刻就辨别出来了吧——人家是为了赚钱而创新，而我们则是为了赚钱而抄袭。想到这里，我对所谓耗资两千一百万而居然打造出的"XX的故事"便毫不奇怪了。

当然，我也并不觉得这之中就没有玩家自己的问题，毕竟现在已经不是当初那个年代了，如果没有那些花钱买来装备和等级只是为了炫耀的同志，那么那些视捞钱为生命的游戏和游戏公司们，还有活下去的基础吗？说到这里，我又不禁想起之前流行的用来形容中国游戏的环境氛围的句子：此处人傻，钱多，速来！

友人漫画中的狗们最后落得个筋疲力尽、瘦骨嶙峋，却仍没能分出骨头归属的下场，还引来周围众人的围观与窃笑——而已经被不属于我们的游戏厂商们糟蹋得不成形的我们的游戏产业与游戏文化，却还是朝着与造成如此这般景象的"人才"们同归于尽引人围观嗤笑的境地奋力前行。且说我一直对这秩序的恢复抱着乐观的态度，可为什么还总觉得，这些决策者们的智商，还远远达不到能够看出这刚冒头的端倪的程度呢？



暴雪就是个山寨货（上）

电攻出品，必定极品

“暴雪”的威名，老实说既然你会买了这本杂志，那就真的不需要再多介绍什么了。恩，既然专题的题目已经放在这里了，那么也就没有必要掩盖我们“黑”暴雪的意图了，不过从另一方面来说这也是游戏历史中确确实实的事实。暴雪带给我们的乐趣有很多，但是如果在未来的某一天我们不管讨论到游戏中任何一物的出处时一概都是使用“made in 暴雪”的话，那是何等的让人啼笑皆非啊。暴雪的游戏固然精彩，但是它的“山寨”也从来没有停止过。

名词解释：“山寨”是依靠抄袭、模仿、恶搞等手段发展壮大起来，反权威、反主流且带有狂欢性、解构性、反智性以及后现代表征的亚文化的大众文化现象。作为一种新兴文化，跟风者从来不会少，以山寨为荣，从事山寨行为的一类人，开始聚集在一起，自称山寨人，而山寨人出品的山寨产品自然就称为山寨货。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

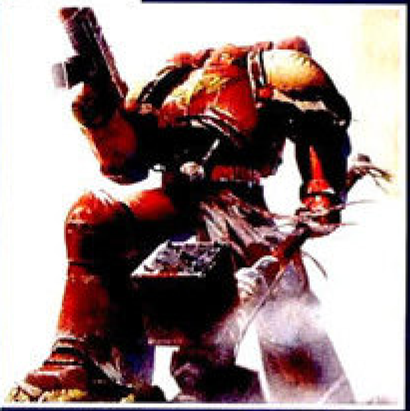
在银河的彼端争吵到天亮

——“战锤”与“星际”的渊源

说到这个估计可以让人打上半天的口水仗了，而且《战锤》这个东西在国内知名度实在有限，甚至好多人不知道《战锤系列》的桌面游戏漫长历史。其实究其原因要玩《战锤》你首先要有一张大房子，然后……在中国就没有然后了。所以战锤的火热始终都是在欧美地区。当然，不可否认同为游戏在之后的许多发展中都会互相“学习”，不过在最初的游戏设定上，无疑是《战锤》这个老资格多了的长者可以和你笑谈历史的。《战锤》的出现远远早于《星际争霸》，下文将在这个大前提下进行。



➡ 在《战锤》和《星际》中动力铠甲与枪械都是基本配置，除去颜色的因素，两者的模型你一不小心可能就搞错了。



➡ 如果你的双眼自带镜像功能的话会发觉就连两张广告图的相似度都极高。

■宇宙彼端的种族总是不经意间相似

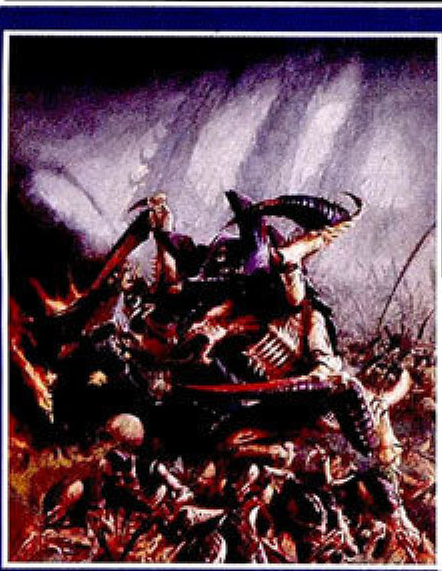
神族

“脆弱的躯体与强大的心灵力量、优美的外形、高傲的身影，如同魔法般的科技力量。”通过以上描述你会想到什么呢？基本上大部分人都会回答是《星际争霸》中的神族，但如果你是一个更为古典的游戏爱好者，你一定还会想到另一个与此描述完全吻合的种族——战锤“灵族”。虽然两者在外形上除了风格外并没有太多相似之处，不过创造主在为两种族定性的时候一定不小心做了一次“Ctrl+C”与“Ctrl+V”。当然，其实我们广大意义上的外星人幻想都是这样的构想，只要你的审美观念够另类，相信在这里扯上章鱼形态的火星人也没问题。不过相信我，灵族的历史在这里并没有结束，在下文的《魔兽世界》中这一种族的历史还将得到“延续”。





虫族



如果你在《星际争霸》的论坛贴出左边图片时只要你再标题党一点，写上《星际争霸Ⅱ》虫族新单位，相信一定可以引来一堆群众的围观，不过很可惜的是这玩意是《战锤》中的泰伦虫族。造物主再一次开了个玩笑，同样作为游戏中各种族的大敌、同样都是可以吸收其他种族的生物基因、同样都是可以感染其他生物、同样都是有着主脑的概念、同样都是拥有连神也可以吞噬的疯狂，当然我们也明白世界各地的蟑螂都长得差不多，而我们害怕它们的程度也一样，或许就是这么回事。



人族



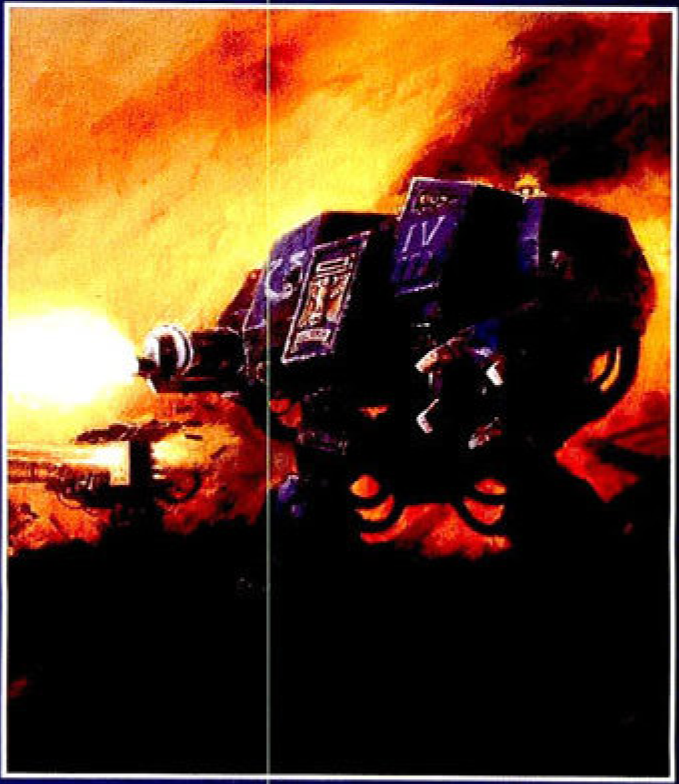
双方的战争永无止境

虽然面对这么多外星种族我不是很确定，不过我确定的是人类一定是进化的最完美的种族，肯定已经不能再有啥变化了，要不然在这样平行线的未来长河里，穿上动力铠甲的帝国星际战士和人类骄傲的星际陆战队员是何等的“形”同兄弟啊！

■被分割的永恒机甲

无畏机甲

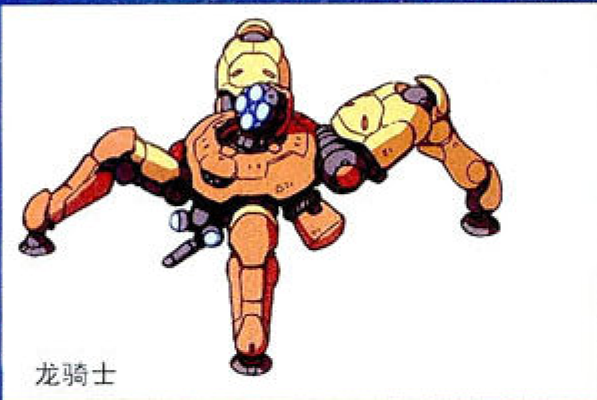
无畏机甲是巨大的战斗机器，当它们大步冲向敌人的时候，厚重的装甲上火花像雨点般溅落，并且这种远古传承下来的可以半永久性驱动的机械有许多科技已经成为谜团。战锤中人类种族的具有荣耀性的战斗单位，之所以这么说那是因为这并不仅仅是机器人，而是人类与机器人的结合体。而能够进入无畏机甲之中的必须是效忠皇帝的最顶尖战士，在他们身受重伤后残余的企图将被融入这个远古传承的近乎于永动的机械中。他们在无畏机甲中重生获得再次效忠皇帝的权利与宿命，这个宿命将延续到帝国的毁灭与世界消逝的那一天。驾驶员与无畏机甲一起半永久性的存活，他们的知识与口中的传说将会诉说给一代又一代的战士，被称为“长者”。



文：sky、贪睡猫、太狼 编辑：贪睡猫、sky 美编：哈秋

龙骑士

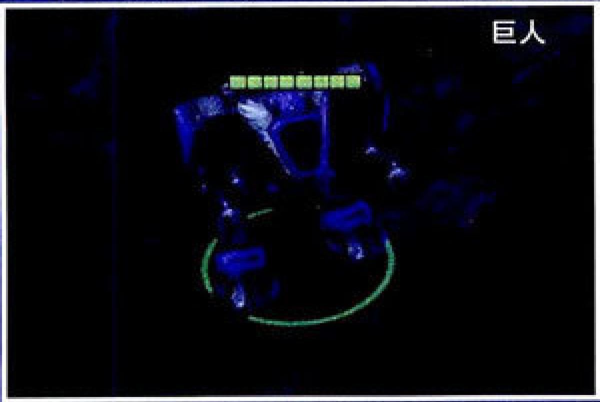
所以玩过《星际1》的玩家一定会对神族单位“龙骑士”之名无法忘怀，这个强大而可具操作性的单位曾经在《星际1》神族辉煌的时代光芒万丈。不过，龙骑士究竟是怎么来的，你是否知晓呢？这段例子是最好的验证，神族英雄芬尼克斯（Fenix）忠诚的圣殿武士，在与虫族战斗的初期重创了来犯的敌军。这引起了主宰的注意。在一次战斗中，留在后方的芬尼斯遭到突袭身亡。他的躯体被其部下收集起来放入龙骑士(Dragoon)的冰冷机械盔甲中，使其能够通过精神力量来控制钢铁外壳进行作战。如果说世界上有很多巧合的话，相信这个巧合是也是世界一大奇迹之一。


龙骑士


要说起龙骑士另类的造型，这张图你还记得吗？

《星际一：巨人》《星际二：雷神》

两者都是《星际争霸》中人类地面战斗的巨型机械化部队，称之为陆战的王牌单位也不为过。特别是《星际二》中出现的雷神，这让人族有了可以与其他种族想并列的标志性战斗单位。两者的关系有些类似于单位上的进化与加强，当然不用我说，从如果与原有的无畏机甲相比较的话我们简直可以组成一幅何等相似的进化图表啊。


巨人


雷神

天上掉下来的永远相似

在《星际争霸二》中初次出现的单位，虽然实际对战中并没有这个单位，不过咱剧情关卡第一关中可谓是让人记忆犹新，那时以为因为这个在《战锤40000》剧情任务中几乎每一关都要看上一遍的空间轨道舱，竟然如此完美的被复制了。不过要怪就怪帝国当初没有事先申请专利，哦，不过也有这种可能，那就是每个《星际争霸》轨道舱的底盘上都印刻着传说中“made in china”的记号。


战锤降落舱



星际第一关
老实说当初在玩《星际Ⅱ》第一关的时候我确实震惊了。

这条机械虫的起源

神族另一个传说中的单位。在《星际1》中一条准确空投的金甲虫基本就可以让一个矿区直接瘫痪，两条金甲虫可以让你自豪的地面阵线漏洞百出。不过可惜的是这条可爱的神族虫子已经离开了我们，虽然尚无法理解这条虫子是如何运作的，不过有一点可以了解。那就是这东西的外形是从《风之谷》里进化而来的，暴雪中肯定有着“吉卜力”的粉丝，下文还会提及这一点。


荷母


金甲虫

这一点，暴雪曾经提到过感谢“宫崎骏”，看来其中的美工必然有其粉丝。

灭绝的历史

不知道是不是人类喜欢“灭绝”，不然为何几乎所有的人类历史传说中都会牵扯上大洪水这一灭顶之灾呢，所以这个喜好即使未来人也会继承下去。在《战锤 40000》中有着一件你必然获得无法删除的铠甲，而者兼铠甲则是为了让人牢记帝国历史上在“多鲁玛Ⅵ”行星上下达的灭绝令，在轨道炮以及旋风鱼类的轰炸下整个星球被撕裂了。而在星际争霸的2492年——人族联邦从塔桑尼斯向克哈Ⅵ行星发射一千枚核弹，克哈行星被毁灭。


灭绝令：浩瀚的灾难看来是不可避免的

跳上跳下的始祖

“收割者”，《星际争霸Ⅱ》中人族的强势单位，其强大的攻击和无视地形神出鬼没的特性为人族万能说“添砖加瓦”了不少，从一开始就就难逃削弱的兵种。不过其实这位弹跳冠军早就有了一位老前辈，那就是《命令与征服2》中的单位“Jump Jet Infantry”——RTS中第一个能够自动跨越地形的单位，一旦你叫他跨越悬崖，他就会飞起来然后落在下一层地表上。而且武器和收割者一样，是双手枪。两者的相似程度就相当于老虎和周正龙画的老虎。


收割者


Jump Jet

两者不管从外形、特性以及武器都极为相似



You're in our world Now!

——《魔兽世界》副本概念最初的构成

在如今的《魔兽世界》中，副本已经成为游戏中必不可少的东西，无论是魔兽的“上班族”还是最普通的休闲玩家，如果想要获得更好的装备，总离不开组队刷副本。从最早时候的玛拉顿开始，副本已经成为了玩家获得装备的主要来源。正是这个原因，很多魔兽玩家都会以为是暴雪第一个想到副本。

“副本”概念是被Richard Garriott（“创世纪”系列之父）在90年代末期最先提出，在当时被作为UO所产生的一系列明显问题的解决方案。问题很容易描述：每个人都想成为“英雄”并且杀死“怪物”，拯救“公主”并且获得“魔剑”。当2000位甚至更多的玩家在玩同一个游戏时，很明显不可能每个人都成为英雄。所有人都等着杀同一只怪物并获得最好财宝的问题在EverQuest（无尽的任务，EQ）中变得显而易见且非常糟糕。副本的发明大规模地解决了这类问题在World of Warcraft（魔兽世界）里，蹲点杀怪和抢怪行为十分少见——因为你或是你的队伍因任务被要求去往的地方总是被创建为地下城的拷贝（也就是副本）。但是副本这个东西因为当时的技术和网络原因最终没有被用到《创世纪》里。说起副本，wow连给无尽的任务提鞋的资格都没有。无尽的任务出副本是2003年，经过两年的发展已经非常成熟了。以后将会会移植到EQ2上面。

eq副本的种类很多，这些副本设定的影子都能在WOW里看到：

一、RAID副本

最好的装备当然来自raid，raid的副本从人数上分为72，54，36三种。性质也有三种，第一种是地城副本，要清理路上的怪物直到最后的boss。第二种是竞技场模式，SOE在OOW资料篇后推出的，省去了繁琐的清洁过程，直接在一个zone内放一个boss，没有其它trash(垃圾怪物)第三种是周末副本，就是在一个很小的zone副本内放几个boss和极小数trash。由于难度不少，可能一个公会要用10小时以上去杀掉所有的boss。所以一般公会都会在周末双休的时侯去下这类副本。（暴雪所做的就是把一和三结合起来，使装备不容易泛滥）。



最早的10人副本

二、团队副本

一种是积分副本，打通副本后会有分数奖励，积累分数换取物品这些分数，有些真的是分数(LDon资料篇副本)，有些分数是实物来代替(Don资料篇副本)，可以出售。积分副本可以说是平民副本，最受play for fun玩家欢迎，因为完成一个副本的时间大概30-60分钟。他们可以有时间休息和去做家务之类的事情。免去繁琐的练功模式。第二种是考验副本，这类副本奖励很不错比raid差一点，是二流公会玩家升级装备的好地方，时间也很短，整个副本的时间限制是15分钟。但难度不低，不亚于raid，要求团队职业分配合理，战术对头。还有高度的集中力。要榨干团队里每个人潜力。



三、标记副本

这类副本是用来获得进入某个区域(zone)的许可。可以是raid或者由group完成。

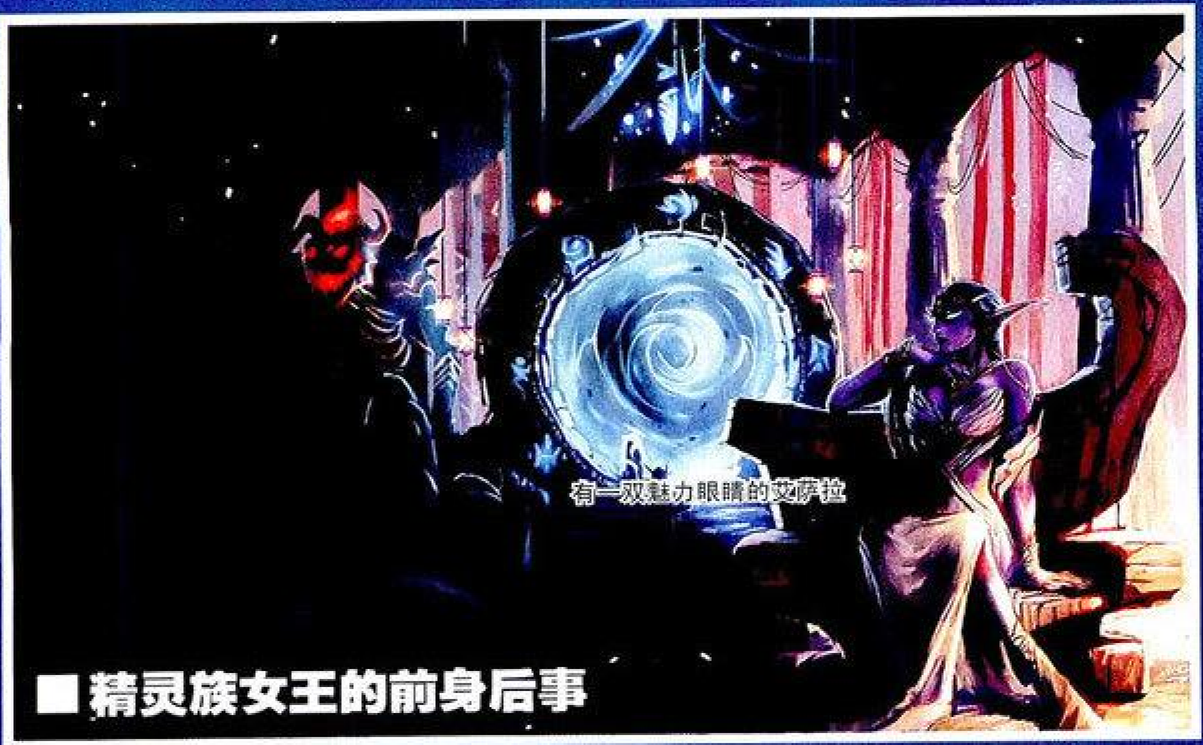
■暴雪做了些什么？





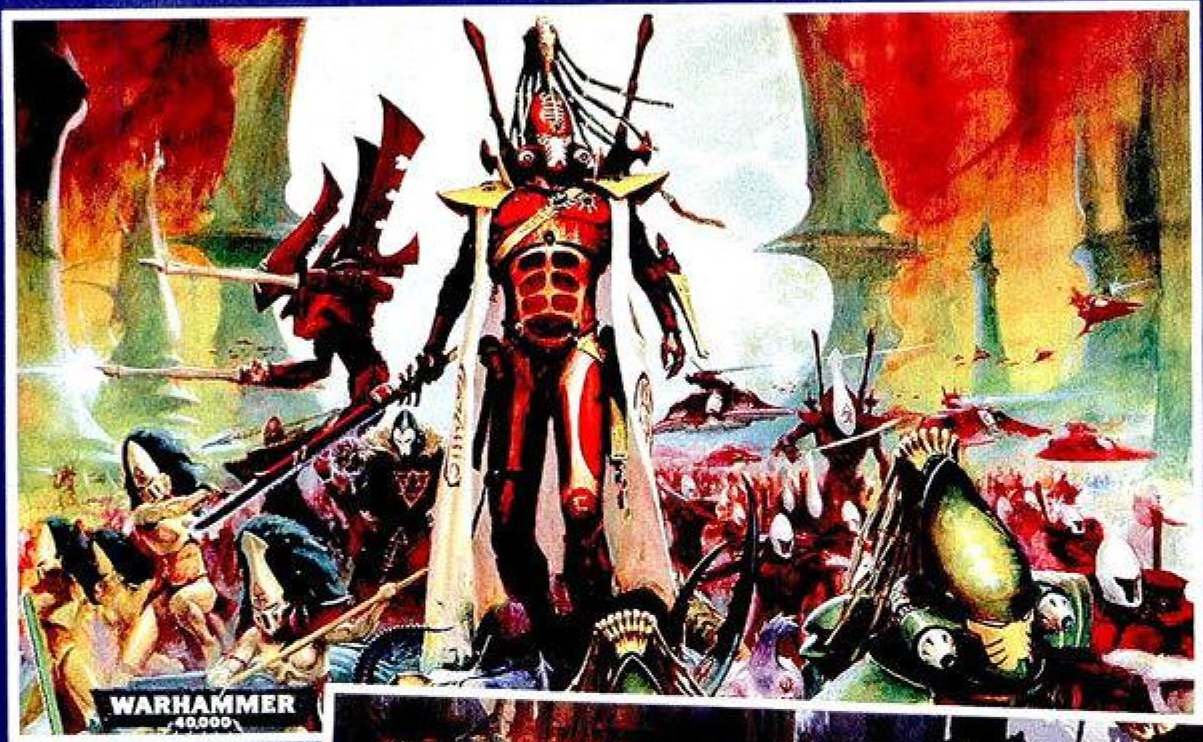
暴雪在副本的设定上，只是将EQ的第一类和第三类团队副本融合了一下，有了RAID周期使得装备不会那么容易泛滥。而EQ中积分副本的设定，完全可以看成是现在WOW中的勇气点数和正义点数。如果是WOW的老玩家，一定会记得安其拉需要发动服务器所有人的力量来完成，还有第一个资料片燃烧的远征中一开始各个副本的门钥是任务都能够看到《无尽的任务》中“标记副本”的影子。暴雪将这些副本模式很好的整合在了一起，保证了每个副本的长度和难度，又创新了副本更新的时间。这样就能够使得玩家在Farm之后不会丧失对游戏的兴趣，能够一直在游戏中等待下一个资料篇的出现。老人经常说这样一句话，“人不怕犯错，怕的是发现了错误还不改正。”，暴雪也会犯错，但是他改正错误的速度也是十分快的，在《魔兽世界》中，冗长的门钥匙任务在几个版本中十分流行，但是暴雪发现这样的任务会使得后来进入游戏的玩家没有进行副本的资格，于是很快在后面的版本更新中取消了门钥匙任务的设计。也正是这样一个原因，《魔兽世界》在整个世界上都活得还算滋润，而《无尽的任务》已经成为了历史书中的东西。

文：sky、贪睡猫、太狼 编辑：贪睡猫、sky 美编：哈秋


有一双魅力眼睛的艾萨拉

■精灵族女王的前身后事

如果熟悉血精灵历史的话一定不会忘记这么一段话，因为上层精灵的女王艾萨拉出于对魔法的渴望而不断研究永恒之井的力量。从此上层精灵间就开始发生变化，而这个变化的真相直到被玛法里奥揭晓才为人所知，一股可怕的力量诱使了上层精灵将的堕落。无止境的使用魔法最终使得永恒之井的魔法波动传到了黑暗的宇宙，而最终这股力量引来了 萨格拉斯和燃烧军团，而暗夜精灵的生活也永久的被改变被迫远离故土，上层精灵化为另一只种族的分支——血精灵。





比较有意思的是上文中提到的战锤“灵族”的历史在这里被再一次重演了——灵族堕落。灵族拥有远强于人类的感知力、优雅、精于艺术，但容易堕入追求感官享受的网罗之中。他们的享乐追求最终导致了第四邪神沙那里士的降生， 无数的灵族瞬间丧生，他们的家园星系也变成了现在的混沌老巢——恐惧之眼，只有少数远离故土者得以幸存，这在历史上称为灵族之殒（Fall of Eldar）。只有少数灵族远离故土继续生存，而另一部分则成为遵从力量的堕落灵族 。

哦，对了。这里有一个前提要再次重申一下，那就是《战锤》的历史要远远早于《星际》或者《魔兽》。

■魔兽世界中一些场景的模仿

世界之树

当我第一次来到海加尔山，看着阿克蒙德的尸体，我并没有想起对于这个世界曾经的统治者的崇拜，而是觉得这个场景好像在那里看到过，特别是这棵树。于是我翻了很多陈年的资料，终于找到世界之树的出处——宫崎骏的《天空之城》中的天空之城。





安其拉神庙

还记不记得那个需要整个服务器的玩家一起来做任务才能够开启的虫子堆副本？安其拉神庙掉落T2.5，而同时开启的安其拉废墟则掉落当时最漂亮的法系外套——流沙外套和法师的标志——废墟法杖。其实这个副本的环境设定也依稀能够看到宫崎骏的《风之谷》中母穴的影子（暴雪的开发人员敢情是个吉卜力FAN）。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

半神塞纳留斯的原型是《幽灵公主》中的麒麟兽

塞纳留斯的上身如同暗夜精灵，下身却是雄鹿的模样。塞纳留斯身高十英尺，由四条生蹄的腿支撑着。他的眼球是金色的，如绿苔般的长发直垂到肩部。他的头发和胡须上生有树叶和嫩枝。塞纳留斯的头上生有两个庞大显赫的鹿角，这使他十尺的身体更加高大。



大不净者

一些奇怪的东西

憎恶，这个亡灵族的大块头我们让你再熟悉不过了吧，虽然形象上是在没有什么亮点可循，不过够独特的外形让人绝对过目难忘。而看到这张图你的反应是不是出了一个憎恶族的英雄了呢？不过可惜你这个回答只能打5分。这位是战锤中的——大不净者（Great Unclean ones），巨大而肿胀的纳垢大恶魔。从中古战锤就一直流传至今的纳垢领主，其形象可谓和憎恶浑然天成。



东西瘟疫随处能见的憎恶

灰谷抄袭《幽灵公主》中的场景

作为早期的练级场所，可以说每个魔兽世界玩家都经历过灰谷的洗礼，而你们有没有想过泛着淡紫色有着明显夜精灵特色的灰谷其实早在《幽灵公主》中就出现过？







短篇最后的大招



工程学的一个小东西

魔贯光杀炮＝》暗影翡翠聚焦射线

我实在不知道怎么去形容两者的相似度。

文：sky、贪睡猫、太狼　编辑：贪睡猫、sky　美编：哈秋



到处都是蛋

除了上述提到的游戏外，《魔兽世界》就是更多经典的山寨地，暴雪称之为彩蛋，这些蛋遍布魔兽地图的大街小巷，上到神龙下到小虫，大到90岁老头小到还未断奶的孩子，无处不在。

① 致敬作品：美女与野兽、101斑点狗







地点：黑石副本

典故：暴雪为了这个伏笔整整跨越了三个时代，一个是最早时期原黑石塔的比斯巨兽Beast，一个是大灾变时期黑石洞穴的Beauty，把两个名字拼在一起就是著名的《美女与野兽》（Beauty and the Beast），野兽还是那个野兽，可美女却也变成了野兽，整个剧目变成了《野兽与野兽》，最搞笑的就是还生下4个小野兽，分别叫 Lucky, Spot, Buster, Runty，这不是恶搞《101斑点狗》。总结下来就是，美女和野兽结婚后变丑了，并且生下4只斑点狗？太乱了太乱了。

② 致敬作品：植物大战僵尸



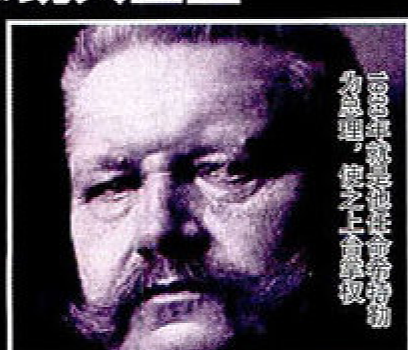


地点：希尔斯布莱德丘陵

典故：大灾变中加入了"魔兽版植物大战僵尸任务"，通过希尔斯布莱德丘陵这一系列任务，玩家可以得到一个超级可爱的任务奖励——"唱歌向日葵"。整个流程和操作和单机游戏相似，僵尸就是魔兽世界中的亡灵、食尸鬼之类，最后还会奖励一个向日葵宝宝。看来暴雪非常欣赏这款小游戏，那是不是代表着不久的将来《愤怒的小鸟》也会出现在《魔兽世界》里。

③ 山寨对象：德国前总统兴登堡





地点：提瑞斯法林地的飞艇站

典故：这地精叫兴登堡而且又和飞艇有关，这不得不让人联想到德国前总统也就是希特勒的前任——兴登堡。同时也引出了兴登堡飞艇失事之谜，1937年5月6日，世界上最大的飞行器、德国的骄傲——"兴登堡号"飞艇。它搭载着97名人员抵达美国。这里是它跨越大西洋飞行的终点。着陆前夕，飞艇突然着火。短短34秒内，庞大的飞艇化为了灰烬，36人丧生，这艘最为庞大的飞艇起火坠毁，一场大西洋之旅最后却以航空史上一场悲壮的空难而告终。事故原因始终没有得到确切的解释。直到今天，"兴登堡"号的坠毁仍然是个不解之谜。原来这位总统并没死，他只是被穿越到了魔兽世界。

④ 山寨对象：奥利维亚牛顿约翰





地点：暴风城银行

典故：暴风城的银行里有三个同姓的职员，分别是奥利维亚·伯恩赛德、牛顿·伯恩赛德和约翰·伯恩赛德。把他们的名字拼起来就是奥利维亚牛顿约翰，美国的天后级歌星，在30年演艺生涯里曾经获得4座葛莱美奖、9座全美音乐奖的乐坛大姐大人物，让人家做银行小职员？而且还被割成三块？而且还有2个男的？

⑤ 致敬作品：小红帽、绿野仙踪、罗密欧与朱丽叶





山寨对象：绿野仙踪　　地点：卡拉赞副本

典故：副本里通过一个剧院的场景把小红帽、绿野仙踪、罗密欧与朱丽叶，挨个上演一遍，你说让我们打剧本里的反面角色也就算了，可暴雪让玩家专挑可爱的下手，什么多萝茜、什么小红帽，就连罗密欧与朱丽叶也要拆散，你把我们当禽兽啊？

⑥ 致敬作品：星际迷航记

山寨对象："企业号"宇宙飞船轮机长司考特（Scott）

地点：藏宝海湾传送器旁

典故：部落方面的诺莫瑞根副本需要从藏宝海湾传送过去，负责地精传送器的工程师大名叫做斯库提（Scotty）。它的原型是赫赫有名的科幻系列片《星际迷航》中"企业号"宇宙飞船轮机长司考特（Scott）。司考特是个对机械有着超强爱好的技术狂人，他翻阅操作手册如同看小说那样津津有味，而且无论怎样的引擎故障都能修复。有这么一位可靠的工程师操作地精传送器，部落的人们毋庸担心会被误传到异次元空间了。



⑦ 致敬作品：犯罪现场调查：迈阿密


CSI团队正在调查西部荒野谋杀案



山寨剧情：破案剧情　　地点：西部荒野

典故：大灾变中西部荒野的任务将围绕暴风城的政治和瓦里安国王的新政策展开，西部荒野现在满是“流浪者的不满”，而这些将成为西部荒野新的任务主线；当然本文中的重点是，西部荒野中有个的任务NPC名为Horatio Laine，出处为《犯罪现场调查：迈阿密》中的警长Horatio Caine。

⑧ 致敬作品：安徒生童话





山寨物品：皇帝的新衣　　地点：黑石深渊

典故：去黑石深渊杀皇帝的朋友都知道皇帝会掉落件斗篷叫“皇帝的新衣”，把这个斗篷装备上以后你发现了什么？什么都没有？可是明明已经把显示披风的选项上打勾了啊，哈哈，仔细看了一下这个东西的名称，皇帝的新衣。



⑨ 山寨物品：国际象棋



某小区居委会国际象棋冠军sky说道

地点：卡拉赞的国际象棋关卡

典故：完全是借着国际象棋的模板摆摆架势，毫无章法可言，虚有其表，乱走一通，你们懂不懂下棋？什么？做成真实的国际象棋？你知道下一盘棋要多久吗？还有没有人性，中国魔兽点卡很贵的。（暴雪：中国玩家真难伺候）

⑩ 山寨对象：葡萄牙航海家麦哲伦





地点：铁炉堡探险者大厅

典故：让我们来看下铁炉堡的探险者大厅里这位矮人探险家英文名叫Magellas，而历史中葡萄牙航海家麦哲伦的英文名是Magellan。

⑪ 致敬作品：第一滴血





山寨剧情：赤脊山的新任务　　地点：赤脊山

典故：原来的Keeshan下士改名叫下士John J Keeshan，事实上兰博的全名就是John J Rambo。

⑫ 致敬作品：盗梦空间





山寨剧情：进入一层层梦境　　地点：85级死亡矿井

典故：在新的死亡矿井副本里，打到最后的Boss，会被弄晕，醒过来以后我们发现自己被绑在熔炉上方，即将变成烤乳猪，赶紧跑，一边跑一边会碰到以前打过的Boss（也就是重新打败他们一次），原来我们进入了各个BOSS的梦境中，每打掉一个就进入下一层梦境。这是否让我们想起了2010的科幻大片《盗梦空间》呢？

⑬ 山寨组织：英国间谍组织——军情六处





地点：暴风城

典故：暴风城刺客团是艾泽拉斯现存的最古老的组织之一。早在任何战争发生之前，联盟中的暴风城一支势力就感觉到有些事情通过合法手段是很难办成的。领导人之一的爱维尔·杨登秘密的接触了监狱里关押的一名窃贼。帕索妮亚·肖尔由于盗窃罪被联盟反复逮捕。被捕三次之后，她就因大张旗鼓的犯罪记录而臭名昭著。杨登向她许诺会从宽处理，条件是她要组建一个组织，负责干净利落地完成联盟里见不得人的工作——军情七处。

而英国军情六局全称英国陆军情报六局，又称秘密情报局，缩写为SIS，代号为MI6。军情六处，对外又称“政府电信局”或“英国外交部常务次官办事处”。英国007系列“间谍小说之父”弗莱明所创作的第一部007系列小说《皇家赌场》中的双面女谍琳德，就是以被丘吉尔称为“心爱女谍”的军情六处女间谍克里斯汀为原形改编的。

⑭ 山寨对象：作家海明威





地点：藏宝海湾

典故：在藏宝海湾最下方最右边的房子里，住着一个钓鱼供应商叫老人海明威，这明显是美国小说家，诺贝尔文学奖获得者、“新闻体”小说的创始人欧内斯特·海明威，其名著《老人与海》，因此魔兽里叫他老人海明威，而且海明威的《非洲的青山》也和荆棘谷经典任务《荆棘谷的青山》雷同。

⑮ 山寨对象：安东山德拉维





地点：暴风城暴风要塞

典故：安东山德拉维是个邪教教主，他于1966年在美国创建了“撒旦圣堂教”，崇拜《圣经》中邪恶的魔鬼，此人甚至自创了一本《撒旦圣经》，暴风城让他来作主教，是不是公开承认暴雪是个邪教组织？

⑯ 致敬作品：森林王子





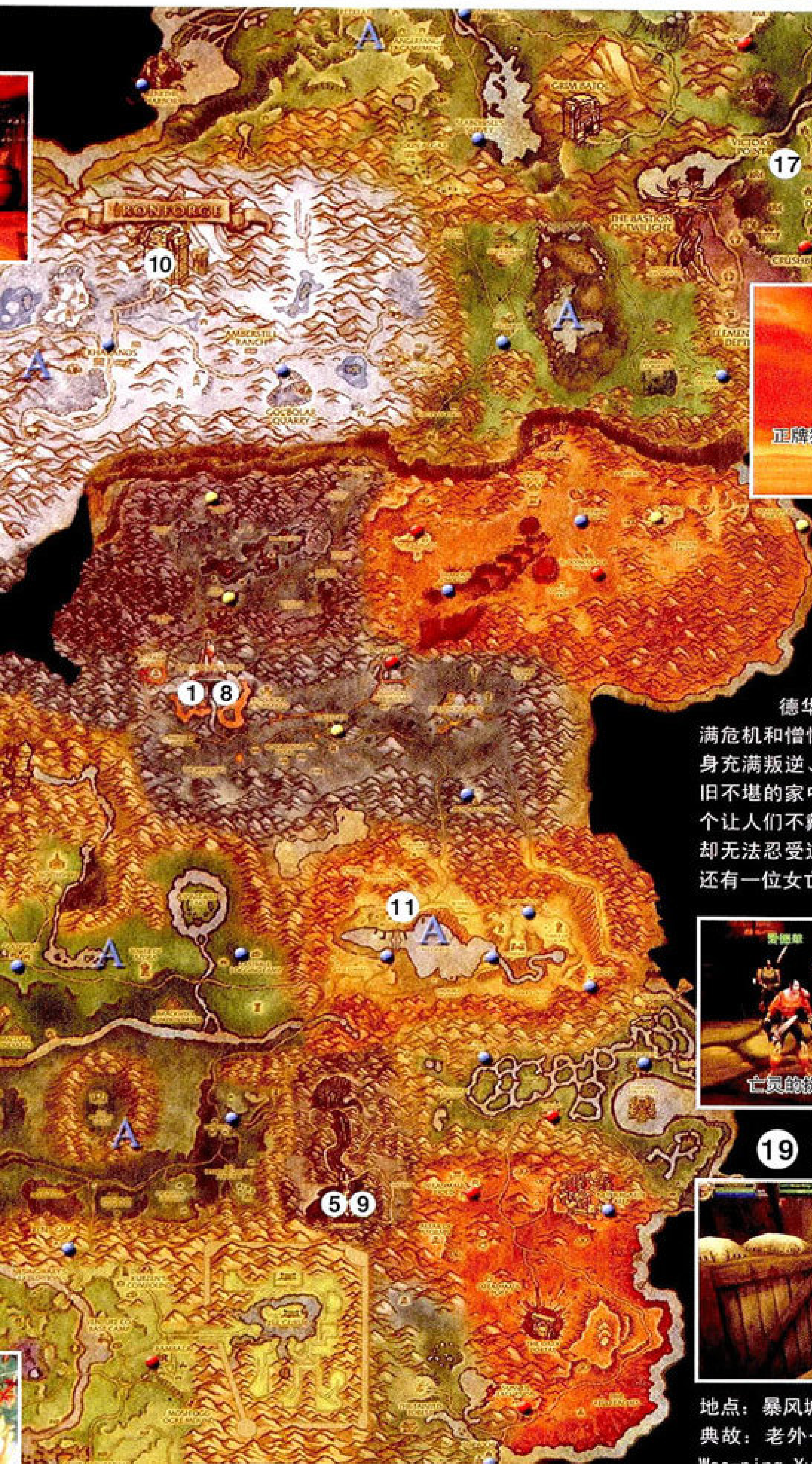
山寨对象：巴尔瑟拉

地点：荆棘谷

典故：荆棘谷的经典狩猎任务里，猎豹的最终任务就是杀死巴尔瑟拉，而这头黑豹也是大有来头，它的名字来自于1967年经典的迪斯尼卡通片系列《森林王子》，该片是迪斯尼生前监督制作的最后一部卡通片。讲述了一个狼孩爱上人类社会女孩的故事，其中的重要角色就是一头黑豹——巴尔瑟拉。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfv888888



⑰ 致敬作品：狮子王


尿黄色让人有点失落


正牌狮子王要黄的多……

山寨对象：狮子王
地点：大灾变暮光高地
典故：这头山寨狮子王叫森巴斯比起《狮子王》里的森巴颜色要土很多，毫无王者气概，很多猎人朋友都不大好意思带他出来溜达。

⑱ 致敬作品：搏击俱乐部

山寨对象：爱德华、泰勒尔
地点：幽暗城军事区
典故：幽暗城里爱德华、泰勒尔这两个亡灵为什么老是打个没完？因为他们在电影《搏击俱乐部》就是这么打过来的。电影里爱德华是一个大汽车公司的职员，患有严重的失眠症，对周围的一切充满危机和憎恨。一个偶然的机会，爱德华遇上了卖肥皂的商人泰勒尔，一个浑身充满叛逆、残酷和暴烈的痞子英雄，并因为自己公寓失火而住进了泰勒尔破旧不堪的家中。两人因缘际会地成为了好朋友，并创立了“搏击俱乐部”：一个让人们不戴护具而徒手搏击，宗旨在于发泄情绪的地下组织。此后，爱德华却无法忍受这个疯狂组织扩张并摧毁一切社会秩序，与泰勒尔反目成仇。旁边还有一位女亡灵玛拉，她的原型是电影女主角玛拉。


亡灵的扮相能够表现他们的潦倒



⑲ 山寨对象：武术大师袁和平





地点：暴风城武器大师
典故：老外一直推崇中国功夫，那我们的“电影武术大师”袁和平英文名叫Woo-ping Yuen，恰恰和吴平相同，以我的看法应该每个主城一个派系，人类暴风城是中国功夫，巨魔是泰国泰拳，兽人是欧美拳击，侏儒是日本空手道（sky邪恶了）……大灾变期间不存在武器熟练度的概念，因此武器大师们也集体下岗。


这藏宝海湾地精大财主只剩下了一只手

⑳ 致敬作品：2012


悲剧又一次重演

山寨情节：《2012》海啸摧毁上帝雕像的情节
地点：藏宝海湾
典故：巴西里约热内卢的地标性建筑上帝山上上帝的造型，大家应该不会陌生，特别是在影片《2012》里雕像被毁的一幕令人记忆犹新，没想到在大灾变的开场动画里也迎来了这一幕。



2011年最新十款会员游戏

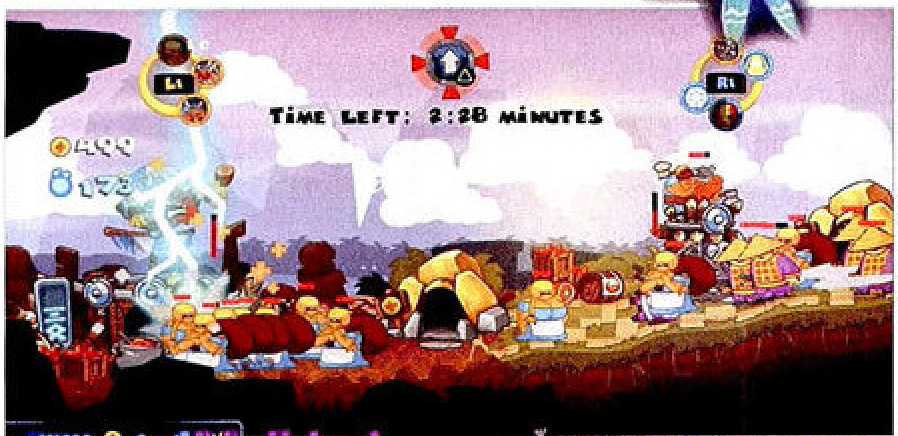
不知是不是外国游戏厂商考虑到世界最庞大的游戏群体——中国玩家要过年放假的缘故，大量新单机游戏都纷纷跳票至春节后，除了那些知名大作外，不少名不见经传但可玩性极佳的小型游戏也集中上市。搞的三月游戏市场热闹非凡。这不，大叔的俱乐部又纳入了十个会员。接下来就看看都是什么作品吧！PS：对于读者们来信反映“百兆俱乐部”看得到玩不到的问题，大叔我正在着手解决……难道要送张光盘吗？

剑与勇士

游戏容量 180MB　特别推荐

英文名称	Swords & Soldiers	制作公司	Ronimo Games
游戏类型	即时战略	发行时间	2010年1月20日
官方网站	ronimo-games.com/SwordsAndSoldiers		





多造农民多霸矿才是王道


画面上方排列的是大量技能

《剑与勇士》是一款由FLASH游戏移植到PC上的独立游戏，记得我们杂志曾经在“福来士广场”栏目中详细介绍过这款作品，不知大家是否还记得？如今它转型PC单机后，发生了脱胎换骨的变化，尤其是在画面表现力上，和原来的小游戏简直有天壤之别。

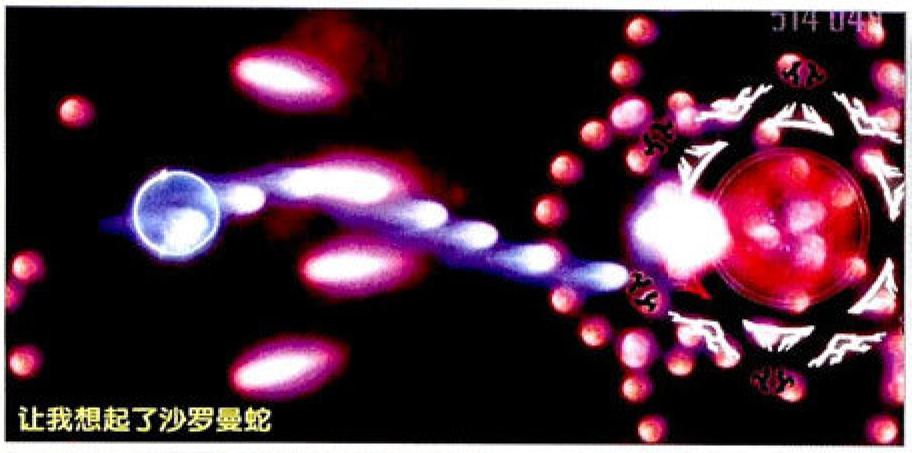
作为横向卷轴式即时战略游戏，游戏中有三个不同的势力代表，分别为维京，印第安部落和古代中国，为了称霸世界而展开战争。画面清新可爱，配音极具特色，游戏难度区分明显，无论新手老手都能感到乐趣十足。该免安装版只是单人版，包括战役，生存关卡和人与电脑的自由对战三部分。多人模式需要在STEAM平台付费。在游戏中玩家将可以选择中华古国统治世界为游戏模式，当然在这个模式中玩家将会看到中国那悠久璀璨的历史文化，在战斗中玩家可以使用烟花作为武器（……火药不是这么用的）去进攻敌人。


感谢汉化工作室

赛特2

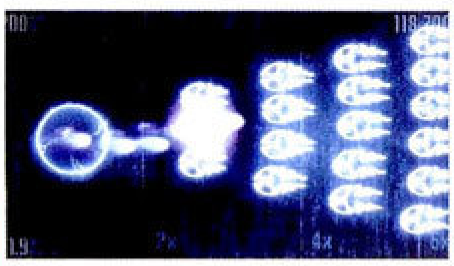
游戏容量 **530MB**

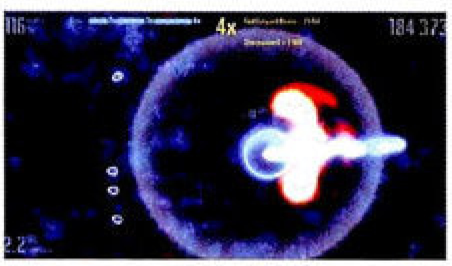
英文名称	Zeit2	制作公司	Brightside Ubisoft
游戏类型	横版射击	发行时间	2011年2月2日
官方网站	www.brightside-games.com		


让我想起了沙罗曼蛇



这个游戏是一个复古的2D横版飞行射击游戏，里面包含了70多项挑战，6种游戏模式。这里面还加入了时空旅行的内容，说实话我个人非常喜好这种模式。《赛特2》起初是作为一个学生毕业创作计划进行的项目，之后由于设计者赢得了一些独立游戏的奖赏而被玩家关注。现在终于正式制作完毕，对玩家开放购买和下载了。游戏由Brightside Games开发商进行加工并通过出版商育碧（Ubisoft）进行了商业化发行，现在玩家可以通过Steam以9.99美元的价格进行购买，这个游戏里面还包含着70项 Steam成就，现在已确定的版本包含PC版和X360版。





使命召唤：恶搞

游戏容量 **860MB**

英文名称	Duty Calls: Noobs Beware	制作公司	People Can Fly EA.
游戏类型	第一人称射击	发行时间	2011年2月3日
官方网站	www.peoplecanfly.com		



开发者居然还正儿八经地为游戏设计了广告衫和水杯

看到名字还以为是COD7的一个资料片呢，原来是纯属恶搞。EA旗下People Can Fly工作室鉴于《子弹风暴》（Bulletstorm）已提前开发完毕送厂压盘，闲来无事之下的成果。他们先是模仿《光晕3》的“Believe”做了一个推广视频，现在更是肆意挥霍时间和精力做了这部免费游戏《使命召唤：恶搞》。进入游戏后你会发现，游戏结合了多年来所有经典FPS游戏的模式和精华，比如《半条命》《DOOM》《求生之路》等等，当然也少不了COD本身的要素，Epic的设计师Cliff Bleszinski对此发表了观后感：“喔，我无话可说，这游戏完全颠覆了多年来我对射击游戏那套东西的看法。”

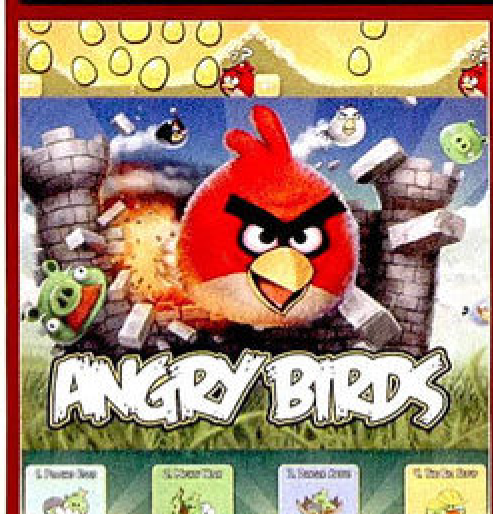

游戏画面还真是一般


这不是DOOM吗？

愤怒的小鸟

游戏容量 **100MB**

英文名称	Angry Birds	制作公司	Rovio
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年1月4日
官方网站	www.rovio.com		



在节前我们就介绍过《愤怒的小鸟》发布PC版游戏的消息，游戏的内容同和IPHONE平台上一样，愤怒的小鸟为了护蛋，展开了与绿色猪之间的斗争，触摸控制弹弓，完成射击。游戏同样采用十分卡通的2D画面，玩法也很简单，全部由鼠标操作完成。将弹弓上的小鸟弹出去，砸到绿色的肥猪，将肥猪全部砸到就能过关。鸟儿的弹出角度和力度由你的手指来控制，要注意考虑好力度和角度的综合计算，这样才能更准确的砸到肥猪。而被弹出的鸟儿会留下弹射轨迹，可供参考角度和力度的调整。另外每个关卡的分数越多，评价将会越高，来试试自己的计算水平吧！


如果你有双显示器，就可以调整成为全景版游戏咯



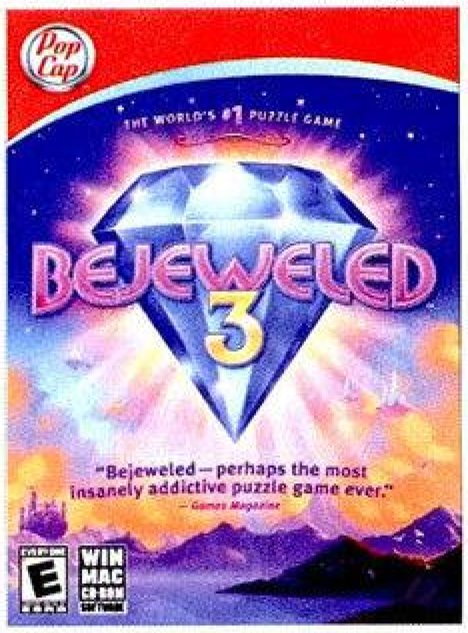
PC版画面的效果要略好一些



金蛋任务解锁

宝石迷阵3 游戏容量 110MB

英文名称	Bejeweled 3	制作公司	PopCap
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年1月7日
官方网站	www.popcap.com/games/bejeweled3		



在上期杂志中，我们已经做过了这个游戏的急速体验，而这里大叔要给大家带来的是不折不扣的简体中文版游戏，国内某知名汉化小组负责了整个游戏的汉化工作，这下玩家们无论是完成成就还是进行任务都不会有语言文字上的障碍咯！本作除了四大基本模式外，还和2代游戏一样，会有四个隐藏模式，隐藏模式如下：

梭哈模式（Poker），这个模式要求玩家利用消除宝石获得梭哈牌型。

蝴蝶模式（Butterfly），尽可能的消除多个蝴蝶宝石。

冰暴模式（Ice Storm），要求玩家迅速消除宝石，不能让水柱在顶部喷成崩溃。

钻石矿模式（Diamond Mine），利用宝石消除击碎岩石向下掘进的玩法。

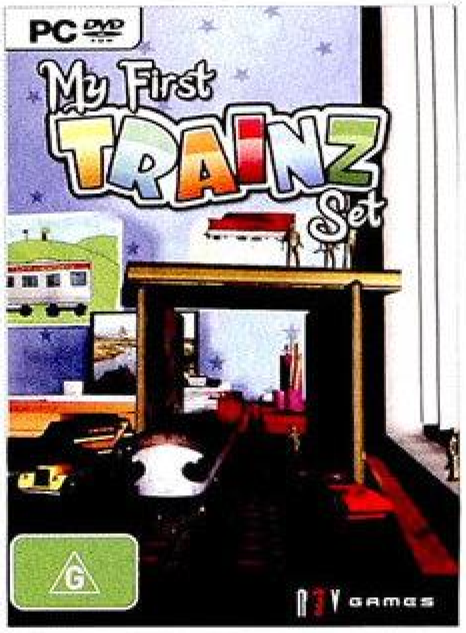



终于找到失落的宝物了

我的火车玩具 游戏容量 750MB

英文名称	My First Trainz Set	制作公司	N3V Games
游戏类型	模拟经营	发行时间	2011年1月7日
官方网站	www.myfirsttrainzset.com		


可以近景观看火车运行



在你的房间中铺设轨道，让玩具火车行驶在各种家具之中，所有物品都可以移动，按照你自己的想法去设计。火车开动后，你可以自由控制视角来观看。共有4种场景，分别是卧室、客厅、车库和厨房。丰富的火车种类，从最经典到最现代的都有，甚至还可以放置玩具人，给老式火车做供给员。这是一款非常精致的模拟游戏。


怎么看都有点过山车大亨的感觉


这次是在客厅里摆放铁路哦

城堡沦陷：投火怪的时代 游戏容量 200MB

英文名称	Castle.Fall-Age.of.the.Magogs	制作公司	namco
游戏类型	即时策略	发行时间	2011年1月30日
官方网站	www.namcogames.com		



这款即时策略+塔防的游戏改编自一款国外的同名桌游，发行厂商说出来吓一跳，居然是著名的南梦宫（namco），作品潜力可见一斑。虽然经过改编，可进入游戏后你还是会感觉到桌游的游戏规则和氛围。从画面上看有《英雄无敌》系列的影子，但单位的移动和战斗都是即时的。在地图的两端是对阵双方的城堡，通过战斗和升级你可以购买并学习60多个独特的单位和魔法书。游戏拥有超过7张地图和30以上的等级，收获种植物作为军粮并攻占敌人的城堡，可自定义的战场、控制强力的技能魔法单位毁灭敌人的防御塔，控制城堡后面对投火怪之王和他的喽啰们的反击，守卫已属于你的领地。


每关固定有三个农民为你开采资源


沙漠场景风格迥异


红色卡片代表兵种，蓝色卡片代表技能

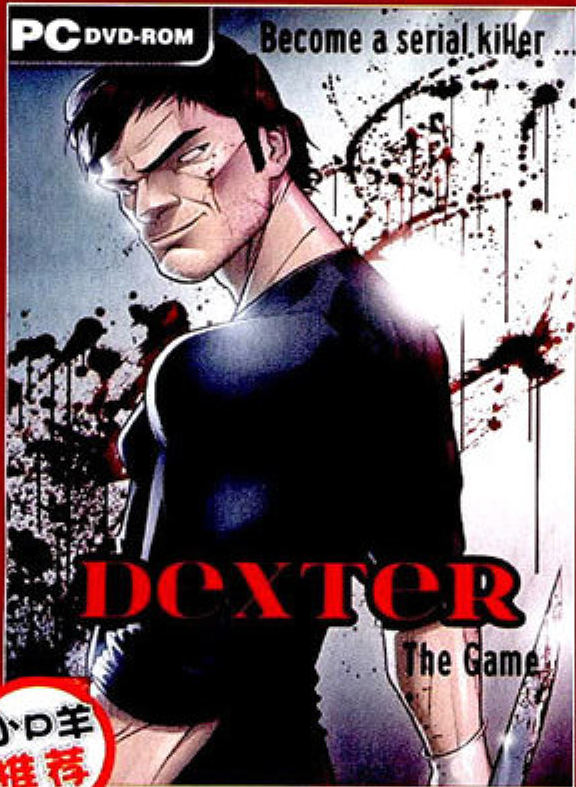
瞌睡猫推荐

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

嗜血法医

游戏容量 600MB

英文名称	Dexter the Game	制作公司	Icarus Studios Marc Ecko
游戏类型	动作冒险	发行时间	2011年2月16日
官方网站	www.ag.ru/games/dexter_the_game		



小D羊推荐

这是一款根据热播美剧而改编的全3D潜入类游戏（也译作嗜血法医或双面判官），主角戴克斯特·摩根小时候曾经遭到过虐待和抛弃，留下过阴影，长大后，他成了一名享有盛誉的法医。不过比起他的专业来，他更加擅长的是第二职业——替天行道，杀死那些逃脱法律制裁的罪犯！迄今为止，他杀死的那些罪犯人人叫好，但是多疑的警官已经紧紧盯住了他，更要命的是，他的亲姐姐，世上唯一对他好的亲人，正是警察局的高级警官。游戏采用大量的高品质3D动画和语音打造，品质较高，其过程可以给玩家带来观看电影的感觉，充满了紧张刺激。



原来是3D写实的，看游戏包装图很容易误解



热门美剧改编游戏



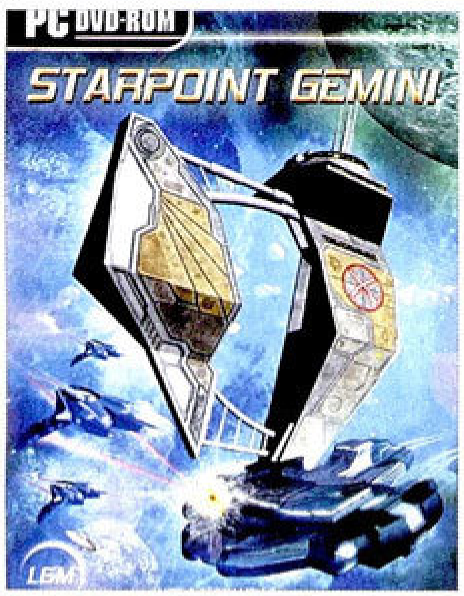
各种手术刀都能用来杀人


潜入暗杀是游戏主题

双子星座

游戏容量 900MB

英文名称	Starpoint Gemini	制作公司	Little Green Men
游戏类型	太空角色扮演	发行时间	2011年2月15日
官方网站	www.starpointgemini.com		



双子星座是一款角色扮演类兼有战术模拟特点的游戏，以某种独特宇宙作为故事的科幻背景。丰富多样化的技能和战舰升级。巧妙运用你的技能和舰船是获胜的关键。主线任务的剧情非常曲折，此外，还有广阔的自由探索空间，和支线任务，比如小行星采矿、对付宇宙“海盗”。一个全面的“船长的日志”系统可以记录下你惊险的星际探险生活。游戏中的随机事件可能影响整个故事。不过，对于英文不太好的同学来说，这款游戏的上手还是有难度的，还记得之前的《星际之狼3》吗？乖乖等汉化吧！



舰船的武器装配是一大亮点

隐私

游戏容量 100MB

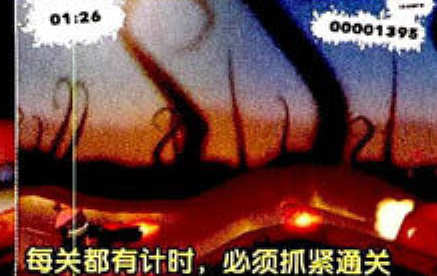
英文名称	Privates	制作公司	Zombie Cow
游戏类型	横版射击	发行时间	2011年1月8日
官方网站	www.zombie-cow.com		



这是一款非常与众不同的游戏，希望大家不要用低俗和污蔑的眼光来看待它。开发商Zombie Cow在发布会上将这款游戏描述为“你指挥一群小小的带着避孕套作头盔的战士，深入女性的隐私处，去消灭各种病菌”的射击游戏，游戏的主设计师指出，这款游戏的主旨是为青少年提供科学的性知识以及教育和倡导安全性行为。目前，这款游戏在微软的PC和Xbox Live独立游戏服务器上免费下载，有兴趣的朋友可以搞来玩玩哦，大叔强调：游戏非常卡通，绝无任何不和谐色情画面！




冲啊，把病毒全部消灭



每关都有计时，必须抓紧通关

SILENT HILL 逃离阴暗小镇 寂静岭8 暴雨

DOWNPOUR

S 期待度

发售日期 2011年第一季度

游戏公司 KONAMI

游戏特点 经典恐怖

冒险解谜

推荐人群：有着幽闭恐惧症的玩家



恐怖大作再次降臨

今天Konami公布了其经典恐怖游戏《寂静岭》系列的最新作《寂静岭8》，并确认《寂静岭8》将于2011年第一季度登陆Xbox360、PS3平台，PC平台也在开发之中。官方公布《寂静岭8》的主角名为Murphy Pendleton，在经历了一场车祸后醒来，发现自己在寂静岭的一座小城镇上，而这个小镇上有很多恐怖的事情即将发生。同时官方还透露本作中的战斗武器以日常生活用品为重点，玻璃瓶、木椅子等等常见的物品都将成为能让主角生存下去的道具。

这次主角是从监狱越狱的



紧张的逃离监狱的主角

全新的舞台，同揉的風格



《寂静岭8》的作品舞台被设定在寂静岭小镇的东南方向，本次的场景将会非常大，以至于玩家要借助地铁系统才能在其中展开探索。在那里没有医院和学校，同时也是寂静岭系列第一次涉足这块神秘的区域，游戏过程还将会有不少支线任务。战斗方面和以往系列作品一样，建议玩家还是尽可能的回避战斗，虽然可以获得近战武器（现在已经确认了有斧头），但是怪物非常耐打，而武器又很不耐用，且只能携带一把武器（原话是没有武器储存）。唯一的强制战斗只有BOSS战，其中会加入QTE系统。水将会在游戏中扮演重要角色，玩家会看到好似一间房间的天花板上有河流奔流而过的奇异景象。游戏中的谜题将提供可选择的难度。

诡异烟雾的小镇

從身邊開始解謎



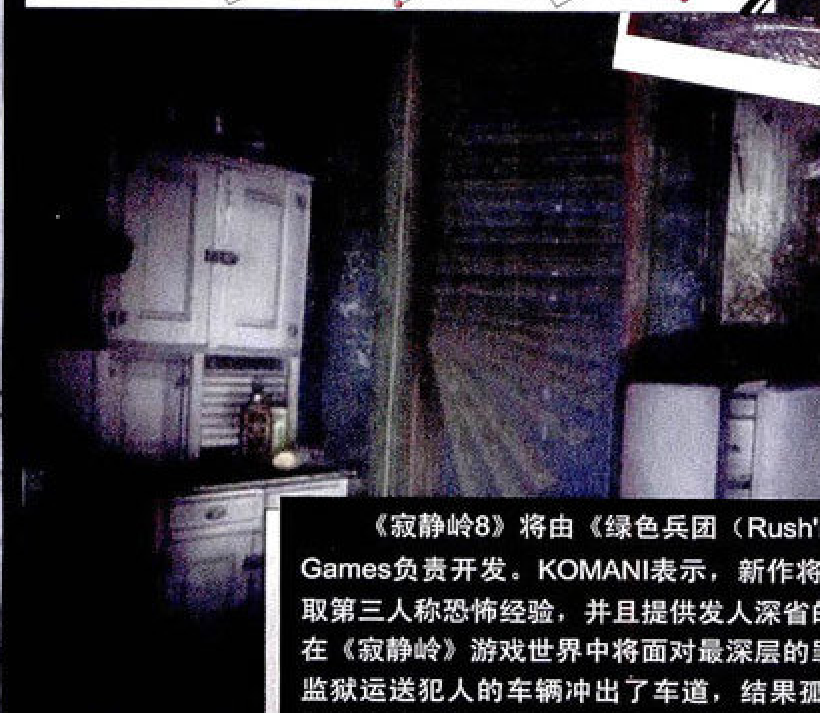
台子上的枪



不知道哪里冒出来的警察



这是这次的里世界



奇怪的房间

《寂静岭8》将由《绿色兵团（Rush'N Attack Ex-Patriot）》研发团队Vatra Games负责开发。KOMANI表示，新作将会忠于原作系列的根源，游戏再次采取第三人称恐怖经验，并且提供发人深省的全新故事情节，玩家将再次发现自己在《寂静岭》游戏世界中将面对最深层的罪恶与恐惧。新作设定一开始时，一台监狱运送犯人的车辆冲出了车道，结果孤独的犯人Murphy Pendleton发现自己被留在寂静岭，当Murphy Pendleton身处在这个新环境时，玩家将会遇到仿佛是扭曲心态的谜团与恐怖的生物，甚至是不知名的恐惧来袭。玩家只能从身边日常事物中来武装自己，包括木椅、玻璃瓶，以抵御敌人，到底是要战斗还是要逃跑就看玩家的临场反应，玩家得试着解开这个充满黑暗、发人深省的故事内容。

游戏强调将加入丰富的新元素，以创造更深更具心理恐惧的经验，除了主线故事外，玩家还将因为个人玩法不同体验多样化的支线任务，以便揭开此城镇不为人所知的一面。此次《寂静岭8》的游戏音乐将由《养鬼吃人：猛鬼磁场》电影原声带作曲家Daniel Licht负责。PC《寂静岭8》预定2011年问世。山冈晃和Mary Elizabeth McGlynn都不在了，真为这次的音乐捏把汗！要知道前七作的音乐可都是神级别呀！不过预告片的背景音乐还是很有寂静岭的风格的，希望游戏发售之后也不要让咱太失望。

鐵打的寂靜嶺，流水的男主角



这次的小镇看起来很现代

如果玩家观察整个系列，我们选择审视系列方式是——寂静岭本身是一个充满精神和存在感的地方——寂静岭这一角色。寂静岭小镇是这场演出的标志，所以我们将寂静岭本身作为整个系列的唯一持续的角色。这是关系到进入到小镇的人物，无论你披着谁的嫁衣，带着怎样的心理状态和罪行，你都会有不同的结局。Brian Gomez表示Vatra Games计划通过使用自由和固定视角重归系列的经典风格，但同时也不拘泥变革——系列将打破通过噩梦里世界的可预知性以及取消系列经典的“塑料”式的敌人。

寂静岭　系列游戏由Konami公司于上世纪末开始发行，该系列游戏注重角色塑造、气氛营造和心理暗示，剧情以类似电影手法展开，游戏进程中不同选择将影响结局，剧情的主导权完全掌握在玩家手中。　寂静岭　以营造压抑和恐怖的气氛见长，该游戏给人一种极度压抑的感觉，因为　寂静岭　中所论述的内容多半涉及对于人性善恶、人伦道德等方面的思考和探讨，其中还涉及到宗教、心理学、神秘学等方面的内容，玩家们经常会猜测游戏中的事物是否影射了现实生活之中的问题与事件。

太狼推荐

《寂静岭》系列拥有其独特的渲染手段，他主要不是通过以各式各样的怪物来达到恐怖的效果，而是用环境配合音效来达到恐怖的效果。这样的手段会让玩家在内心有一种对恐怖的期待感，使得玩家更加能够深入游戏。这样的手段让我想到了著名的《午夜凶铃》系列，在整部小说中，作者从来没有正面描述过贞子的样子，也是通过对环境的恐怖描写，使得读者内心涌起一股恐惧感觉。玩家对恐怖怪物总有免疫的那一天，只有通过渲染环境来达到恐怖效果的游戏才能拥有更加长的生命力。





中东兄弟连

闪点行动3：红河

《闪点行动》的第三代新作将被命名为《闪点行动：红河(Operation Flashpoint: Red River)》，该作预计在2011年登陆Xbox 360、PS3和PC平台。它几乎可以肯定还会是一部像前作《龙之崛起》一样的战略类FPS游戏。

S 期待度	发售日期	2011-5-1
	游戏公司	Codemasters
	游戏特点	中东反恐

战略射击

推荐人群：想亲眼看看危险的阿富汗却又不敢去的玩家

本作的场景：塔吉克斯坦

新作故事将转战中亚国家塔吉克斯坦，那个阿富汗附近的常年征战的不稳定地区，曾经苏联有意借其为跳板来扩张实力，试图向东抑制中国。从这点来看，在故事剧情上与2代将无太大连贯。《闪点行动3：红河》将会让玩家东西横跨整个塔吉克斯坦，体验长达200公里的水路作战历程，那将会是一个充满了沙尘和酷热的“死亡环境”。2013年塔吉克斯坦某处，美国陆战队深入到了这片充满叛乱分子，对美国利益构成威胁的动荡国家。视频跟随陆战队保卫沃德河水坝的任务。讲述者Knox战士告诉我们，他们的叛乱敌军是坚不可摧，但有机会赢得当地的民心还是值得争斗的。


掩体中才是最安全的


中东炎热的沙漠

陆战队运用游击战和对战场地形的了解挫败了叛军。由各自不同的技能组成4人火力小组。在小镇之间，通过近战和远距离作战与敌人交战。反应了他们在远征作战的角色，与炮兵部队，装甲部队，空中支援和步兵支援一起战斗。

全新制作的战术射击

《闪点行动：红河》是一款战术射击游戏。玩家扮演的不再是无所不能的超级英雄。不同于《使命召唤》和《战地：叛逆连队》，游戏中玩家扮演的只是个普通士兵。作为一个普通的美国海军陆战队员，你将带领一支四人小队参加有多个小队参与的共同行动。你可以向队员下达一系列命令，比如让他们就位、告诉他们何时开火等等。没错，你自己也可以亲自射击，但《红河》远远不同于军事射击游戏迷们熟知的那种疯狂的跑跑杀杀的游戏。

如果上一部《闪点行动》对你来说过于复杂，甚至“真实”得有些过分了，那么该作以下这些变化也许会很合你心意。首先，同许多其它的射击游戏一样（包括《使命召唤：黑色行动》），这次游戏也提供了辅助瞄准功能，可以自动锁定离准星最近的敌人。当然，你也可以随时关闭该功能。


战术掩护



PDF过刊杂志收藏购买微 8888





其次，制作组还简化了游戏界面，可以更方便玩家发出一系列复杂指令。前作中饱受玩家诟病的那个异常复杂的“指令轮”这次也得到了改进，用不了多久就可以上手了。而且不同于以往，这次如果你行动失败后选错了菜单，可以回到上一步，而不用再重新选一遍了。

《红河》的生命回复系统也有所变化。前作异常残酷：如果你或是队员受伤了，你必须用为数不多的医药箱止血，而你知道找到一个军医有多么难！《红河》中这方便的改动虽然不大，但却非常重要。玩家现在拥有无限的医疗包，一旦血被止住了，你可以将任何人的血补满。记录点也可以复活阵亡的队友了，除非你玩的是“铁杆模式”。

最后，本作的子弹仍然具有速度，而且会随着时间的流失而减少。如果你被击中要害，仍然会一枪致命。双方的AI都很高，会对士气等因素作出相应的反应。而且，想要尽可能拟真体验的玩家还可以关掉诸如辅助瞄准和复活之类的功能。

极高的拟真度

但愿开发商提供的这些不同设置可以吸引对拟真度要求各不相同的玩家。职业方面的设定是玩家们都希望看到的。每个玩家都可以从侦察兵、掷弹兵、步枪兵和自动步枪兵中选择一个职业，这些都是美国海军陆战队的真实职业分工。你可以选择对应职业的装备，通过游戏的各种模式获得经验值，以解锁额外的武器和附件。经验值还可以用来解锁特殊能力，比如额外的弹药或快速回复。Codemaster希望为玩家带来功能上的深度定制。

四大兵种

本作有四个兵种：步枪兵、侦查员、榴弹兵和自动步枪兵。步枪兵是均衡性比较高的兵种，能适应各种类型的战斗环境。侦查员是远程作战专家，大老远就能发现敌人，并有效使用狙击枪。榴弹兵是近距离作战专家。最后，自动步枪兵是支援型兵种，可以通过火力压制的方式掩护队友。在游戏中逐步推进会获得经验值，然后得到大量的不同道具，包括新的望远镜和特殊技能。

当你碰到敌人的武器时，你很可能无法将其据为己有，因为你必须先训练过该武器的使用才能使用对应的武器。通过获得经验值，并且具有对敌人的武器进行改造的能力之后才能使用该武器。某些改造可以改进武器的装填时间或精确度，能够限制射击的时候准星的抖动程度。这样看起来，经验不够丰富的士兵可能在游戏初期的时候更加难以击中敌人。幸运的是，为了让更多新手接触本作，本作使用了新的辅助工具帮助新手，比如辅助瞄准以及自动贴近型瞄准，而熟练的老玩家们可以将这些功能关闭。

就算没有那些辅助功能，新手们也会发现本作更容易上手。本作的第一个任务叫做Human Terrain，一群海军陆战队士兵进入游戏中塔吉克斯坦的某个地区（那里是本作单人部分的关键点），他们的任务是将一批人护送到大坝地区，提供基础设施支援。降落到地面后，Knox军士进行了简单介绍，讲的是如果出现意外应该怎么做。接下来的正式行动阶段就可以向队友发布指令了，本作的整个战役模式都支持双人合作。发布指令的菜单采用环状设计，非常容易操作，分为四个不同区域，分别是战术、机动、压制和跟随。命令是根据前后情况而变的。在任务的执行过程中，经常要用到这些命令。





太狼推荐

战争，并不是那么有趣的一件事。如果说《COD7》代表了普通FPS游戏的话，那么《闪点行动》系列就代表现实模拟FPS的游戏风格，在《闪点行动》中玩家需要考虑很多真实战场才会面对的场景，大到友军的延误，雷达的失灵，而在细节处，进行长距离瞄准时，准心划过敌人时会产生细微的粘滞感，即在敌人身体周围区域移动速度变慢，方便玩家进行射击；在中距离瞄准时，会如同《使命召唤》中一样准星“啪”地放大，并略微被目标吸引；在近距离接火时，则是《闪点行动》著名的视角锁定，这样在敌人或玩家快速运动时，视角会始终跟随敌人。这些都是作为一款完美游戏的保障。虽然《闪点行动》没有《使命召唤》的名气来的大，但在游戏性上，《闪点行动》系列带领玩家进入了一个真实的烟火纷飞的战场。



SE的西式RPG开山大作 地牢围攻3

Square Enix宣布《地牢围攻3》将于5月27日在欧洲发售。同时该游戏也将会发布一个特殊的预购奖励，包括4件独特物品，可以提高和加强你的角色能力，让你更加轻松的穿过Ehb王国。它们可以在发售当天激活使用。该游戏由Obsidian Entertainment开发，预计登陆PC、Xbox360和PS3平台。

S 期待度	发售日期	2011-5-27	角色扮演
	游戏公司	Square Enix	
	游戏特点	开山大作	

推荐人群：喜欢西式RPG游戏的玩家

故事背景

国家四分五裂之后，Ehb王国的各个派系之间的平衡也被打破。作为第十军团所剩的少数几个保卫者，你将会重整第十军团，并阻止Ehb王国进一步走向黑暗。你将穿越整个大陆，和几个同伴一起，运用华丽的魔法和强大的武器消灭王国中的罪恶分子和凶恶的野兽。《地牢围攻3》完美地融合了动作、RPG和技能选择系统，游戏提供的多人游戏模式也大大加深了游戏的可玩性。至于Obsidian，更不必担心了，他们可是《辐射3：新维加斯》和《阿尔法协议》的开发商。


本作的怪物也是美式的硬派风格


即便是旋转楼梯也做得有模有样

《地牢围攻3》提供了强烈的动作游戏体验、完备的角色扮演系统和大量可供选择的能力，多人游戏部分以及剧情自身的深度在Square Enix和Obsidian的作品历史中也将达到新的高度。“在《地牢围攻3》中我们将会给玩家带来崭新的Ehb世界。”Square Enix的分部经理Ned Browning说。“深刻的故事、丰富的角色和职业将会伴随玩家走过一段难以置信的旅程，另外还有最多可以容纳四人的在线模式。”在太平洋地区的限定版《地牢围攻3》中，将会附带预定版独占的补充包，包括游戏中四件独有的物品。这些物品需要等到发售日才能解锁，对于玩家构建角色探索Ehb世界可谓不无小补。

地牢围攻系列将首次登陆高清平台，玩家可以自行或者和朋友一起进行冒险，只有Square Enix和Obsidian才能描绘出的深刻情节，利用大量可选的技能构造出独特的角色，从世界各地招募性格、能力和观点各不相同的队友，角色需要权衡自己的行为，来对盟友、敌人和整个世界造成影响。

为了改变该动作角色扮演系列的感受，Obsidian在《地牢围攻3》中融合了地牢围攻系列最突出的特色。本作不仅是该系列首次登陆高清家用机平台，还会提供一个可供四人加入的合作模式。该游戏最初是由Chris Taylor和他的工作室Gas Powered Games制作的，今次Taylor将会在游戏开发的过程中作为顾问。《地牢围攻3》将会继续给玩家带来强烈的动作游戏体验和完备的角色扮演系统，构造出一个极其真实的世界观，玩家的每个行为都会对这个世界造成影响。


经典的团队模式


玩家能够体验动作游戏的快感

预定内容

燃尽缎带：这是预定版中独占的戒指，玩家戴着这枚戒指进攻时将会提升伤害并且使目标着火。

大法师护符：预定版中独占的项链，可以减少玩家受到的伤害，并且提供一个在近身战斗中鞭击敌人的奥术攻击手段。

Steam：预定《地牢围攻3》的玩家可以花一个游戏的钱买到三件东西，因为Valve准备为PC平台提供单机版本的《地牢围攻1》和《地牢围攻2》的下载。

Amazon.com：Arakun之咬，玩家可以使敌人中毒，造成持续的伤害，并且降低他们的防御，让他们更难招架接下来的攻势。

Best Buy：神圣军团之心，提升玩家的生命值，每次持有者被击中，都会将攻击方推开一段距离。

Walmart：如果在Walmart预定，能够拿到Dark Horse的一本迷你地牢围攻漫画书和Prima的一本迷你攻略。

巨大的惊喜

当游戏在月初公布时，《地牢围攻3》给了众多玩家一个惊喜。这样一来，Square Enix也将借此机会打入西方风格RPG市场。开发商Obsidian也透露，Square Enix现在已经完全拥有《地牢围攻》这个品牌了。《地牢围攻3》与Obsidian、Square Enix和Gas Powered这三个公司的关系还不是很清晰。而Obsidian的CEO在本次的E3上对此事进行了解释。他说：“实际上Square Enix已经从Gas Powered购买了游戏创意，所以《地牢围攻》现在已经成为了Square Enix的一个品牌。而Gas Powered目前并没有正式地加入到游戏的开发当中。”



恢弘壮阔的场景



Gas Powered的创始人——《地牢围攻》最初的设计者Chris Taylor给予了我们很多反馈。我们都认真地进行了考虑，特别是当他说这里很不像是《地牢围攻》该有的样子时。于此同时，我们也从Square Enix得到了很多好主意。Feargus Urquhart还说，他都已经记不起来有些创意到底是哪家公司先提出的了。“我认识Chris Taylor很久了，我和他也经常讨论与Square Enix的合作。Square Enix现在已经与Gas Powered合作开始制作《最高指挥官2》了。”



在操作感上绝对不会输给其他游戏

Square Enix也借助《地牢围攻》系列拥有了自己的西方风格的RPG游戏。不过《地牢围攻3》更像《暗黑破坏神》系列那样注重动作元素，而不是像是Obsidian的《辐射：新维加斯》那样注重故事情节。Feargus Urquhart说：“《辐射：新维加斯》中有超过6万行的对话。但《地牢围攻3》中就没那么多。我们可不希望每5秒钟就弹出个对话来。”



太狼推荐

相比任天堂和KONAMI在欧美游戏业发展的虎虎生威，SE在这个方面仅仅依靠着最终幻想来维持着不死不活的局面，而这次《地牢围攻3》的发售，可以说SE找到了欧美市场的一个很好的切入点，和原本就能够将游戏做得足够硬派的Obsidian合作，将自己的剧情创造这个长处融入其中，相信这款游戏能够使得在欧美节节败退的日本游戏公司站稳脚跟，也希望其他的游戏公司能够看到这款游戏，不要再死抱着自己的一亩半分田不放。

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

DMITRY GLUKHOVSKY

METRO 2034



六年磨一剑 地铁2034

A 期待度		
发售日期	2011第一季度	第一人称射击
游戏公司	THQ	
游戏特点	显卡杀手	

推荐人群：一款会让你感到胆怯的游戏

如果你没玩过2033，也不知道你为什么要对2034感到震惊，那《潜行者：切尔诺贝利的阴影》你总听说过吧。《潜行者》的制作公司曾帮助制作过2033。对我来说，我最感兴趣的就是人类是如何在这场超自然的大灾难中幸存下来的。他们不像《最终幻想》的角色那样对克服困难抱着绝对乐观的态度。他们也不像某些角色那样有着用不完的运气。相反，他们畏惧外面的世界，但为了生存他们不得不与之对抗。

用子弹说话的世界

《地铁2033》的居民们用子弹说话。他们需要担心的是资源、住所和安全。他们唯一的慰藉就是一把原音吉他。在地铁轨道中，到处都潜藏着恶魔般的生物。有时候，他们会主动出击，但更多的时候，是在防守。他们会胆怯，他们会逃跑也会死去。他们是幸存者不是超级英雄。他们能活下来完全是侥幸。从这方面来看，《地铁2033》是最真实的一款游戏。当然，这部游戏也有许多缺点。游戏有一些性能问题，比如卡顿。动作成分太过重复，潜行系统不咋地，人工智能和整体稳定性也不尽如人意。在探索这个黑暗世界的时候，如果你的同伴卡在了门里，你会怎么想？当然，游戏中所有的门在续作中都会得到改进的。

作为基辅的那支开发小队的支持者，当在谈到游戏开发情况的时候，这是一部原汁原味的俄罗斯故事。我们不想随意乱搞，也不想把它美国化。游戏有自己的世界观。虽然我们的人在开发这部游戏的时候做出了很多贡献，但俄罗斯人的游戏还是会保持其应该有的味道。玩家会看到一部改进过的游戏，玩家也会看到更加疯狂的技术。

在有了经济支持后，这部续作肯定会成为一部伟大的游戏。或许在最终版本发布之前会有一些变化，但在2034和即将上市的《潜行者》续作之间，喜欢末世的玩家们可以好好玩一阵子了。

一部低调的作品

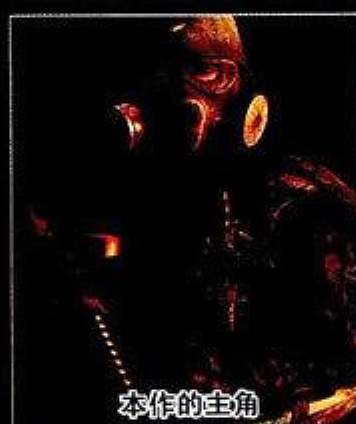
在2011年有许多射击游戏大作，《孤岛危机2》马上就要出了，id在沉寂了6年后也会在今年9月公布自己的最新作品，紧随其后的是EA的《战地》系列VS动视的《使命召唤》系列。但别光顾着看这些高调的主，我们不能无视那些低调的强者；或者没有这么财大气粗，但游戏品质绝对一流。也不能忘了《地铁2034》。



游戏都是发生在地底

游戏剧情改编自小说

这是一款在莫斯科地下生存的第一人称射击游戏。玩家扮演一名名叫Artyom的孤胆士兵，穿越重重阻碍，拯救人民。该游戏是基于DmitryGlukhovsky的同名小说改编，而开发商4AGames也确实让游戏和小说都出名了。续作所运用的技术会超过现在的任何技术。这部续作会得到THQ更多的支持。某些在2033中出现的元素，比方说射击机制会参考COD系列进行完善。

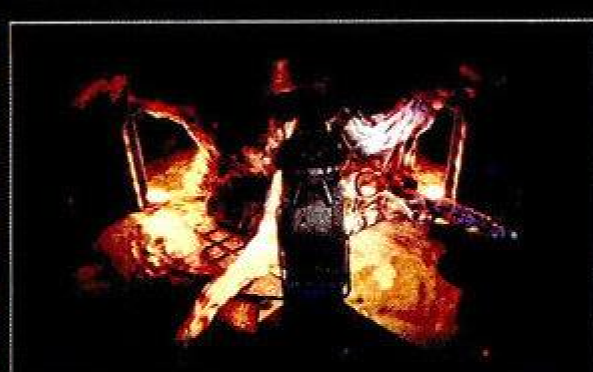


本作的主角



这是一个用子弹说话的世界

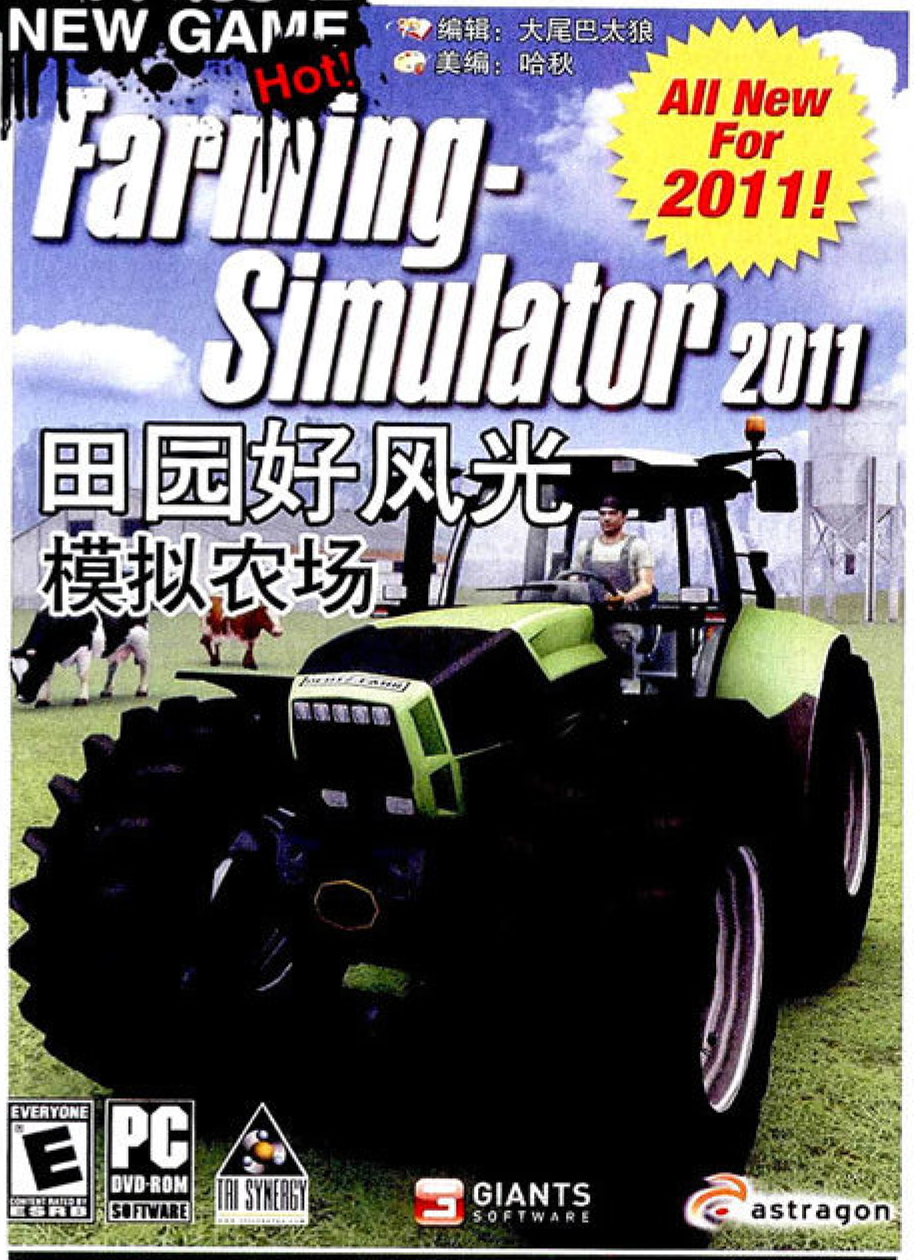






PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋



田园好风光 模拟农场

A 期待度	发售日期	2011年3月4日	策略模拟
	游戏公司	ZOO	
	游戏特点	田园牧场	

推荐人群：曾经在GBA上挖通过65566层矿洞的玩家

这是德国开发的农场经营模拟系列《农场经营模拟》最新作。作为庭院式农作物种植系列游戏，《Farming Simulator》在德国十分畅销，享有很高人气。游戏中，玩家将化身为年轻的农场主，每天都为提高农业产量而努力工作。玩家可以通过卖出收割的作物来挣钱，并用以购置高性能的拖拉机等农业机器，这都能提高效率并使收割更为高效。对于每日变化的天气、作物的行情都应给予高度重视；在种植4种作物时需要倍加留意均衡养育，不能偏重一种作物而荒弃另一种作物。

田园好风光

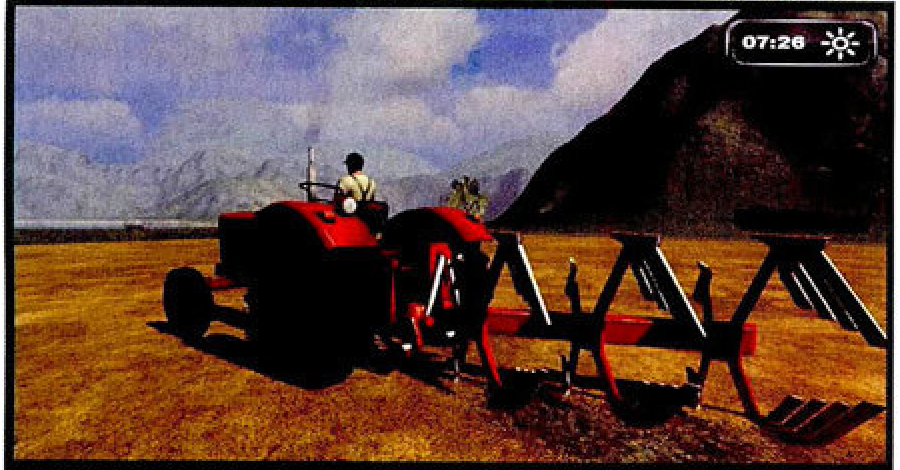

玩家需要整理好自己的农庄

本作是一款模拟经营游戏，超级风雅的画面让玩家恣意享受辽阔的故乡风景，在游戏中，玩家将化身为年轻的农场主，每天都为提高农业产量而高兴事情。玩家能议决变卖收割的作物来挣钱，并用以购买高性能的当代化农业机器，从而提高生产效率并使收割更为高效。对付每日变革的天气、作物的行情都应赐与高度器重；在莳植某些作物时更必要倍加把稳均衡养育，不能侧重一种作物而荒弃另一种作物。耕耘、播种、施肥到最后的收割、出售劳绩的作物，渐渐积聚资金，最终成为农业经营事业如日方升，并得到人们同等好评的乐成的农场主。

丰富多彩的辅助工具和小任务


游戏的拖拉机种类十分丰富

夹杂着拖拉机的操作和辅助工具的用法等的小任务共有17类。像迷你游戏似的任务有：坐在拖拉机和收割机上，尽早收割和施肥、耕作田地、在限定时间内清除农场里的障碍物等。如果玩家能按照任务的安排完成好，就能得到铜，银，金等不同的评价。请以“金”作为你努力的目标吧。



用经历模式，体验忙碌的农场生活



在经历模式中，玩家需要耕作田地、播种、施肥，并等待着作物的生长。到收割期时，就用收割机进行收割，将收割的作物放到创库里保管，并可以卖给制粉所、酿造所、码头。如果资金充足的话，除了买拖拉机，买专用的农业用具也是不错的选择。当然，别忘了给拖拉机加燃油。

利用PDA，玩家能对地图，天气，农作物的行情等信息进行确认。天气会有放晴、下雨、起雾等，在下雨天时不能进行收割。还有，作物的行情会经常变化的，请用PDA对行情进行确认，把作物拿到高价格的地方去买吧！如果你只种植一种作物的话，在价格暴跌的时候就会受到很大的损失。所以，要注意种植4种农作物的均衡度。

自由耕岛

在经历模式中，玩家能自由地在4平方公里以上的宽广岛屿上移动。在田地上，能种植大麦，玉米，卡诺拉，小麦等4种农作物。同时，也能收割、出售牧草。在岛上有制粉所、酿造所、码头、超级市场，农业机器交易店等。作品能卖给制粉所，造酒所，码头。农业机器交易店里，玩家能购买新的农业用具。农场会经历白天到黑夜的时间流逝。夜间作业也是可以的。同时，也会有下雨、多云、起雾等气候变化。


建立自己的小家园

Fento牌拖拉机

在有名的拖拉机品牌——fento的AGCO公司强力协作下拖拉机、收割机的细微部分都能在游戏画面中展现出来，玩家能随意地让农业机器动起来。另外，由于还得到pottinga公司的合作，许许多多真实的农业用具也在游戏中出现。

在游戏中，我们能看到7台拖拉机，4台联合收割机收获机，超过20款的播种机和自动装货式小型手推车等农业机器。


传说中和一辆法拉利差不多的FENTO拖拉机

编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋



会是又一枚催泪弹吗？

愚人节玩笑成真

大家还记得Key社在去年愚人节时候和大家开的一个玩笑吗？说会在来年开发一部全新的游戏，由于消息是4月1日发布在官网上的，所以很多人都把这句话等同于暴雪的那句“我们会开发魔兽世界的单机版，平台是雅达利3000。”可是，我们都错了，Key社没有在愚人节整人，新作《Rewrite》的制作得到了确认……这也就意味着“Key×田中ロミオ×竜骑士07：的超强阵容不是说着玩的，为此今天不知道有多少人为此疯狂中……愚人节在Key社看来是当狂欢节耍的。

另外，对于首次加入Key社作品的龙骑士07而言，这是很难得的机会，虽然他担任的是第二脚本，但是龙骑士07自认为从能力和经验而言，他实际上是三脚本中的末席，所以在这次的合作中他会好好跟田中ロミオ、都乃河勇人学习。而对广大Key社FANS来说，能看到田中ロミオ、龙骑士07、都乃河勇人这三人的组合，也就表示完全不用担心剧本不如意。当然，《Rewrite》会是一部完全秉承Key风格的催泪弹，还是会在催泪的基础上加入“寒蝉”式的恐怖和血腥？只有等Key公布后续情报才能知晓了。而已经宣布退出编剧的“大魔王”麻枝准依然出现在STAFF名单中，不过这次只参与音乐的制作以及负责作品的品质管理。



A 期待度			
发售日期	2011年4月28日	恋爱冒险
游戏公司	KEY	
游戏特点	KEY社新作	

推荐人群：泪点很低的玩家





同一时间，瑚太朗的身边也开始出现种种无法解释的奇怪事件。瑚太朗开始着手调查这些事件，并向超自然研究会会长千里朱音寻求帮助，还把自己所认识的同学们也一并卷了进来。这其实是瑚太朗的小小冒险心在作怪。“要是能跟伙伴们一起打打闹闹地生活下去，那该多好啊。”瑚太朗这时还没有意识到，自己的行动已经和探寻那谁也不知道的“真实”联系在了一起。

新作《Rewrite》具体STAFF职务分配如下：
企划原案/原画：樋上いたる
脚本：田中ロミオ、龙骑士07、都乃河勇人
音乐：折户伸治、麻枝准，CG：しのり～、Na-ga、餅介、田山みにも
背景：鳥の，品質管理：麻枝准



全部人物大公开！

彼女の、その運命を。 Rewrite リライト



小鸟有几个表情还是很萌的。



静流，本作大萌神之一，立绘的表情杀伤力满开。



朱音，魔女（oh yeah，龙骑士gj！），成熟腹黑的地方有点像来谷大姐头。



此花，男主角班上的班长，应该完全能学习为原型，有洁癖，格斗术很高，本作中的武神传承者



千早，路痴+白痴（?）+怪力女，话说上面这张立绘的表情不觉得眼熟吗……

游戏剧情简介

本作的剧情会发生在一个绿色都市：风祭。玩家居住于这座以“文明与绿色共存”为理念兴建的都市里的天王寺瑚太朗，与神户小鸟、吉野晴彦等伙伴过着平凡的每一天。在那么和平的风祭市里，每年都有一段时间会特别的热闹，那就是举城欢庆的收获祭。为了这个类似于文化祭的大型活动，瑚太朗开始干起收集新闻素材的打工。因为在风祭这个地方，盛行各种未知生物以及超自然现象之类的流言。

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

暗影捕获：幽灵行动
跑去索马里抓海盗



全新的射击游戏

Viva Media和Black Lion Studios两公司今日公布，两公司已经签署了一项协议，旨在合作开发一款战术动作新作《暗影捕获：幽灵行动(Shadow Harvest: Phantom Ops)》。目前该游戏已经进入开发阶段。从视频中可以看出这将是一款带有潜入性质的第三人称动作射击游戏。Viva Media的CEO Carlo Voelker表示："我们很高兴能够与Black Lion Studios一起工作。他们的经验和对游戏细节的处理能力都是无与伦比的。《暗影捕获：幽灵行动》将为玩家提供一个非常不错的故事情节，背景将设定在不久的将来，一场全球性的冲突中。"而Black Lion Studio的CEO Martin J. Schwiezer也表示："我们也很看好能够与Viva Media一起合作，以及《暗影捕获：幽灵行动》今后在美国本土的市场前景。"


游戏有着昏黄的颜色

B 期待度		
发售日期	2011年3月15日	第一人称射击
游戏公司	Viva Media	
游戏特点	未来题材	

推荐人群：想通过考试当上特工的玩家


解决发生在索马里的恐怖事件


这里应该是迪拜

近未来故事

《暗影捕获：幽灵行动》时间点设定在2025年，全球由于自然资源濒临枯竭，冲突不断。而贪婪的军阀和来自第三世界国家的独裁者更是对大规模杀伤性武器系统表现出前所未有的渴望，这让各地的军火商更是趋之若鹜。玩家将沉浸在高度真实的环境中——在索马里、古巴和迪拜的街头。游戏的主人公Myra Lee和Aron Alvarez则隶属于一个美国军方秘密干预组织（简称ISA）。两名特工均具有独特和过硬的军事技能。



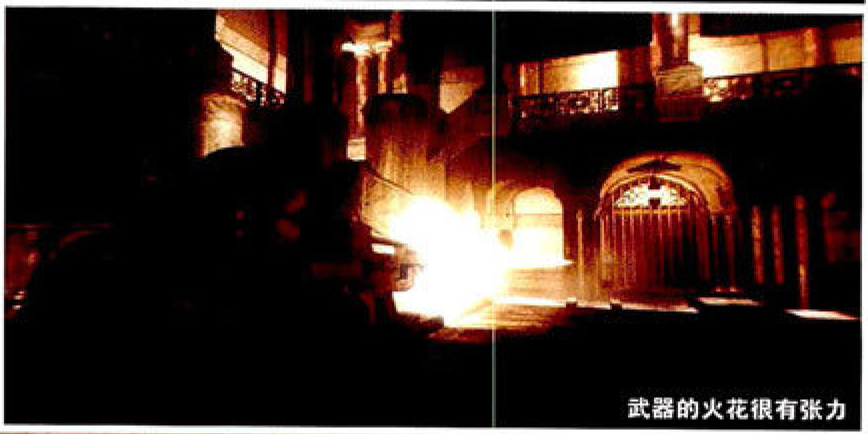
敌人的总部

定制武器

本作也允许完全定制武器，让玩家自行调整游戏风格，想怎么玩就怎么玩。游戏中有30多种武器，全都具有可定制的附件，包括光学瞄具、消声器、副武器挂件，比如霰弹枪。我们从演示视频中看到，标准的步枪是MRB，这是一种具有不同定制附件的模块化步枪，比如可以加上一种方便砸门用的附件。这又是另一个《暗影捕获：幽灵行动》精心制作的例子。


武器十分真实

由于故事设定在未来，因此战争的形式肯定也不像现在这样，会有很多天马行空的科幻元素。最值得关注和最有意思的装备是光学迷彩，这种隐形制服可以使穿戴者完全不会看见。但是它并不像《合金装备》中想要隐形就隐形的忍者那样厉害，它只有在你穿着它走动时才有效，但当你做其他事情时（射击、与敌人作战）时，它会失效，使你暴露。不幸的是，虽然《暗影捕获：幽灵行动》发生在未来，但光学迷彩仍然是个新生科技，未趋成熟。不过不用担心，它可以帮助玩家从一个地点安全地移动到另一地点、进入有利位置进行战术打击而不被人发现。


武器的火花很有张力



编辑：大尾巴太狼　美编：哈秋

BattlE vs ChesS
桌面上的决斗 棋士风云录

B 期待度		
发售日期	2011年3月	益智游戏
游戏公司	TopWare	
游戏特点	桌面战略	

推荐人群：各年龄层次的玩家

华丽的棋类游戏

本作是由TopWare及Zuxxez两家游戏公司一同打造的国际象棋对战游戏，他们将传统的棋类游戏与3D视觉效果结合起来，打造出这款华丽的专业棋类软体，其演算法则取自业界知名的Fritz。本作中还会加入在一般象棋软件中没有的动作模式，玩家不是直接吃掉棋子，而是可以手动进行操作。SouthPeak在最近的一场发布会上表示，其新作《棋士风云录》将从原定的五月发售，延期至今年秋天。但这款游戏一直没动静，直到这场发布会的召开。发言人介绍，本作将会包含一个“动作模式”，棋子在这个模式下不会自动在棋……

本作已经是一款风迷全球的桌上型战略游戏，已吸引了所有年龄层的爱好者数个世纪。本作将在21世纪为这个历史悠久的传统棋赛进行变革。为这个具永恒生命的桌上型游戏注入一股新元素，让玩家们有着不同以往的观感。





吃子的过程就是一场战斗



决斗场的设计十分漂亮



游戏将国际象棋中的棋子全部人物化了

无需动手的过程

Queen由B4移至E7，Checkmate将军。一般的游戏经过一番激战后，就在checkmate一声令下而默默结束。而游戏中Queen将会在游戏棋盘上优雅地滑翔，朝向国王并以傻笑掩饰她的目的，当她接近国王领区时她的手开始隐隐发光，伸出双手降下一柱烈火吞没国王，仅留下一堆灰烬在广场前！Checkmate，这样才有真正的胜利感。



电影品质的动画设计让玩家融入整体战斗情节，创新的战斗模拟，融合专业的国际西洋棋运算软体，让玩家的桌上策略有不同于以往的体验。

国王砍杀小兵



融入了许多军队组合

多款丰富的军队组合，结合六款不同的棋面环境产生动人的视觉效果——采用ChessBase拥有的Fritz西洋棋运算软体，是目前最优秀的西洋棋引擎之一，搭配10个不同级别的难度，玩家可选择适合的技能进行适度的挑战——采用最先进的3D绘图引擎，结合HDR和粒子效果，完美传递战斗呼吸时的视觉感。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋



前些日子，在Video Game Awards(游戏界很有名的颁奖典礼)上，Activision公司展示了一个令人印象深刻的《真实犯罪》游戏视频，这几天这个游戏细节就已经公布了。游戏背景设置在香港，玩家扮演侦探Wei Shen潜入城市流行的黑社会犯罪集团之一。根据Activision介绍，“游戏从开发组United Front Games成员来看，就像是一个真正的香港动作片”。



香港的街道也被还原得很真实

以香港为舞台的游戏

《真实犯罪3》是一款以香港为舞台的动作游戏，游戏舞台非常广阔，而且玩家的行动也十分自由。本作的开发灵感来自于电影《无间道》系列，游戏中登场的香港并非按照真实的香港进行制作，而是根据剧情的需要进行了调整。游戏中玩家将扮演潜入犯罪集团的卧底警探沈威，通过勇敢机智以及漂亮的身手彻底摧垮该组织。



这是在香港警匪片中经常出现的镜头

这将是一个全新的开放式动作游戏，并且结合了好莱坞风格和亚洲动作电影元素。从实际游戏结构来看，我们就像是在体验一个香港动作片。游戏故事背景是根据侦探WEI SHEN（魏申），他迁入到香港一帮邪恶的黑社会犯罪集团。作为一个新来的黑邦暴徒，魏警官必须要做到不被发现和生存，而且作为一个警察，他还要平衡他的道德责任。在游戏中，为了在黑邦队伍内提升位置，玩家将打入核心内部，伴随相当快节奏连贯的动作武打、爆炸、枪战，而且还有超高特级风格的汽车驾驶、类似跑酷的追逐等等，使玩家打入更深的内部。

洪金宝参加游戏制作



洪金宝参与了这次的游戏制作

在《真实犯罪》中，玩家会有各种各样的朋友，从香港中环到仔鱼类批发市场，玩家会接到各种各样的任务。游戏还引入了一些相当有趣的角色与玩家在这个独特又危险的城市中进行互动。我们早先已经看到过《真实犯罪3》中的一些打斗镜头，与传统的动作游戏不一样的是其中夹杂了很浓厚的中国功夫元素。不过这背后还要拜洪金宝所赐！Activision邀请了香港武打巨星洪金宝和James Hong负责担任游戏的武术指导。



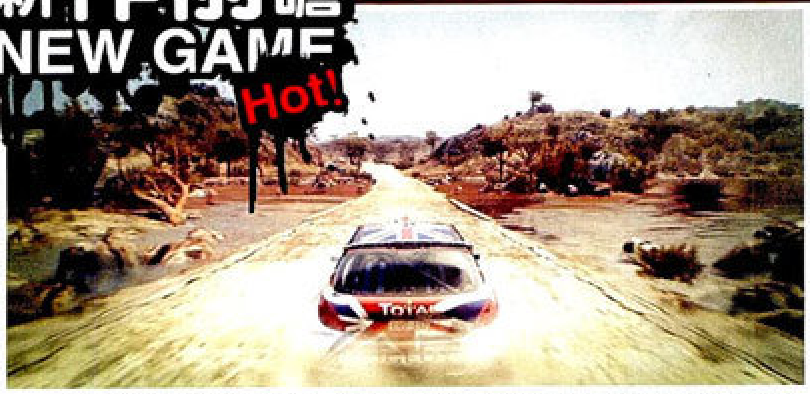
街头对打

期待度 A		
发售日期	2011年4月25日	动作冒险
游戏公司	United Front Games	
游戏特点	真实香港	
推荐人群：港式警匪片看多了的玩家		



带你走进 现实的香港
真实犯罪：香港

TRUECRIME
HONG KONG



提到尘埃系列游戏，就免不了要说到英国家喻户晓的赛车明星科林·麦克雷（Colin McRae）。2007年，麦克雷因一起直升机坠毁事故不幸辞世，但是他的名字不仅留在了赛车界，更被多次用来冠名各种电脑游戏。而《科林麦克雷：尘埃》系列游戏，便是为纪念科林·麦克雷而制作的游戏。





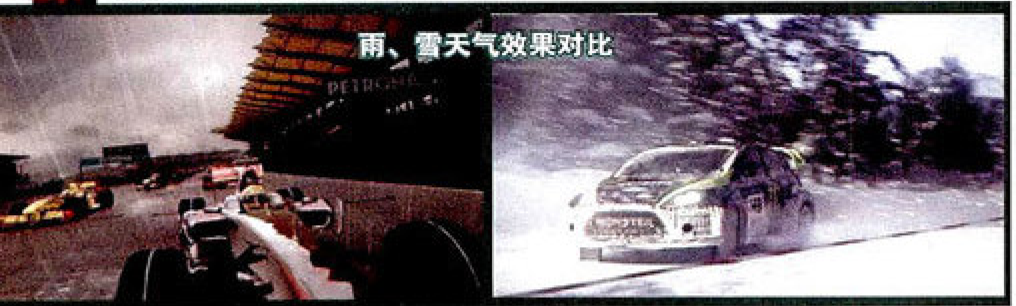
百条赛道逼真再现！
科林麦克雷拉力赛之尘埃3

A 期待度	发售日期	2011年5月	竞速游戏
	游戏公司	Codemasters	
	游戏特点	赛车拉力	

推荐人群：追求逼真的视觉享受和速度的车迷

深度天气系统被引入本作

精美的画面、真实的物理效果可以说是尘埃系列的最大特色，《尘埃3》的游戏画面自然不逊于前几部作品，由于游戏和《F1 2010》使用的都为Ego引擎，《F1 2010》中出名的深度天气系统将被引入本作。从目前公布的游戏画面来看，玩家不仅能在大雨磅礴中驾车，还有机会享受到F1中并不存在的暴雪天气。值得一提的是，所谓的暴雪天气并不只是赛车迷们所认识的雪地飘移，在暴雪天气下，驾驶者的视线完全取决于赛车的大灯数目。而这些天气状况、包括黑夜白昼的设定都会被融入游戏中的100多条赛道设计里。



雨、雪天气效果对比

赛道里程、赛车种类远超前作

由于本作获得了世界拉力锦标赛（WRC）赛事的官方授权，游戏的赛道里程和赛车数量也远超前两作，颇有力争成为有史以来最大规模的拉力游戏的架势。譬如，光赛道就新加了非洲肯尼亚的热带雨林、美国欧洲的森林、欧洲半岛等赛道。

而提到赛车种类，Codemasters官方在发布游戏首支预告片的时候便透露，新作拥有多达50辆新赛车。总的来说，差不多每一部有时代特点的车型都被收纳在本作中，包括世界拉力锦标赛B组的怪兽奥迪Quattro S1、Metro 6R4，以及福特RS200，甚至还有Morris Cooper这样长相古怪的传奇赛车。



注意看车轮带动的落叶和尘土！

具有多种有趣的游戏模式

至于游戏模式，玩家在《科林麦克雷：尘埃3》中既能以专业赛车手的身份开始生涯模式（拉力赛占生涯模式的60%），还可以参与限制车辆控制的挑战赛，比如一个专门用来漂移烧胎的秀场，又比如根据玩家与障碍物的接近程度来评分的特技模式。说起来，最近还有一则非常有趣的消息，那就是《尘埃3》将有不死僵尸模式。当然，这个僵尸模式并不是开车撞僵尸（汽车商不愿与任何冲撞行人的行为发生关联），而是游戏中会出现色彩特异的僵尸车。据悉，玩家需要在规定的时限内驾驶僵尸车追上并感染其他车辆才能获胜。为此，不少人看好将该模式运用于多人联机中。



据最新消息，Codemasters公司将抛弃《科林麦克雷：尘埃2》中饱受争议的菜单模式，转而采用“更具风格化”的全新界面。在游戏中，玩家还能直接剪辑自己的比赛录像上传到YouTube视频网站上。游戏中的连击系统会帮助玩家分析要想打破自己的记录还需克服什么样的障碍。

编辑：小P羊 美编：哈秋



黑镜3 BLACK MIRROR III
再回噩梦缠绕的黑镜古堡

《黑镜3》是恐怖冒险游戏《黑镜》系列的第三作，同时也是这个故事的终章。本作承袭了《黑镜2》的剧情，游戏主角依然是美国波士顿大学的物理系学生——达伦。

再续上作的故事情节

玩过前作的朋友或许还在感叹黑镜城堡隐藏的秘密，被骷髅王座和坠入深渊的女主角安吉丽娜所震慑。而这一次的故事开头也极富戏剧色彩。在噩梦的驱使下，达伦手持火把直愣愣地站在被烈焰吞噬的黑镜城堡前，不久，警察便把达伦列为重点嫌犯并替他戴上了手铐，在经历了三周几乎无眠的盘问和拘禁后，达伦重获自由。孤身一人的达伦必须试图弄清楚发生在自己身上的到底是怎么一回事，是谁替他支付了保释金？那些噩梦又是什么意思？



陷入火海的黑镜城堡

发售日期	2011年4月	冒险解谜
游戏公司	DTP Entertainment	
游戏特点	恐怖猎奇	

A 期待度

推荐人群：不介意为了探究剧情点坏鼠标的剧情控

探索62个地图区域

在游戏内容上，《黑镜3》采用的图像引擎和前作相同，仍是精美的2D背景与3D角色相结合，背景中还有些许动态效果，为此画面并不死板。而玩法也是传统的点选式冒险，估计和前作一样，还是一般情况下使用鼠标左键、按右键来仔细调查、对出口处双击左键可以在场景间快速切换。



玩家在游戏中将对英格兰小镇——柳溪镇（Willow Creek）的黑镜城堡及其周边地区进行一系列调查，而这次可供玩家探索的地区多达62个，虽然其中的不少场景对玩过2代的朋友而言非常熟悉，但所有的地区都会有全新的画面效果。



从截图上就能感受到游戏阴郁的氛围

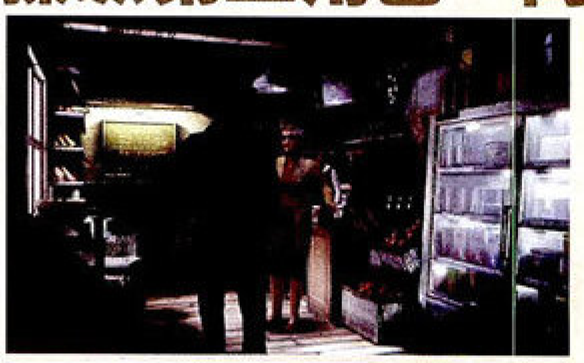


死死抵住门的达伦



门缝后依稀看到露出尖牙利齿的怪兽

操纵第二角色一同揭秘真相



就像开头介绍过的一样，《黑镜3》的故事内容紧接《黑镜2》的结尾。而从科隆游戏展上公布的宣传视频来看，玩家不仅要继续面对高登家的诅咒，还得一边对抗自己日益严重的臆想（好像会遭遇噩梦看到各式怪物什么的），一边找全所有的答案来证明自己的清白。另外在本作中，玩家除主角达伦外，还可以操纵另一个角色参与事件的调查（第二主角可能是视频中出现的女子）。



搀扶着达伦离开城堡的女士是谁？

总的来说，如果你偏好《暴雨》或《静物》这类以剧情制胜的游戏的话，那么《黑镜3》对你而言绝对是值得一玩的作品。



僵尸困境

又一个僵尸满屏横行的时代

B 期待度	发售日期	2011年2月	即时战略
	游戏公司	Iceberg Interactive	
	游戏特点	末日求生	

推荐人群：相当末日英雄又不嫌脏的求生高手

对于喜欢泡在僵尸堆里逞英雄的朋友而言，尽管市面上已经有不少求生方面的游戏，但似乎总是不够玩。或许正因为如此，《僵尸困境》一经公布便立刻得到了大群粉丝的关注。一般来说，僵尸游戏多是射击或生存冒险那类的，然而本作恰恰是一款类似《盟军敢死队》那样的即时策略作品。游戏里有性格、能力各异的不同角色，玩家必须调动全部队员，发挥他们的特长来解决危机。


游戏中穿插了多福卡通描绘剧情


在本作中登场的六个主要人物

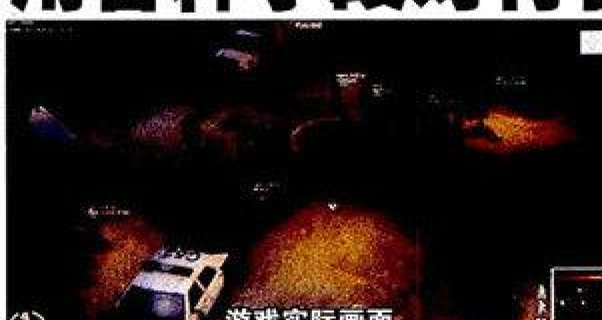
僵尸危机设定在80年代

游戏的故事背景设定在80年代的美国，地点则是位于堪萨斯城附近的一个小镇。由于当地种植的转基因玉米引发了新式病毒，一系列异变已经在人畜中发生……就像所有的恐怖电影里必然有个后知后觉的猪脚一样，本作的主角——正享受着快乐旅程的大学生Mike Reed和他的倒霉朋友Gerald来到了鬼镇的加油站，一场寥寥数个活人对战大群僵尸的“欢乐派对”就此拉开帷幕！

数个不同的登场角色

在《僵尸困境》这款第三人称视角游戏里，玩家将先后邂逅不同的队友，并最终玩到七个不同人物。包括坐着轮椅半瘫的Harper教授、退役老兵Bo、老警官John、记者妹Jo Ann以及工匠Klaus。因为职业和体格的差异，队伍中的一些人在战斗中就适合担当冲锋陷阵的坦克，而另一些人则适合扮演医者、狙击手和辅助攻击的角色，例如瘫在轮椅中的Harper，尽管这位兄弟的小枪准头不错，但却没法上下台阶，出任务的时候就要选择其他角色搭配着干活。

用各种手段对付各种僵尸


游戏实际画面

从官方公布的人工智能设定中可以发现，游戏里的僵尸存在视觉域和听觉域，而如果角色受伤流血，还会激活僵尸们的嗅觉感知。值得一提的是，诸如屠夫、拉拉队和一些驻防军队变异而成的特殊僵尸特别热衷于让玩家流血（没有什么比一个流着血的人类更吸引僵尸的了）。

面对此等险恶的环境，游戏可选的武器也不少，包括十字弓、喷子、狙等远程射击武器；棒球棍、斧子、犀利的武士刀和暴力的电锯这类近战武器，此外还有手雷和血浆包等投掷道具。事实上，游戏场景中的不少物品也是可供玩家加以利用的大杀器，譬如引爆油桶对付大群僵尸。最后值得一提的是，本作还支持多人玩法。游戏支持最多四人的局域网或者在线合作模式，不过，在多人游戏中你只能控制自己的角色。


僵尸们会呼朋唤友集群而来


一般僵尸的行动还算迟缓

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：小P羊　美编：哈秋



飞翔在大不列颠上空的掠食者

前苏联研制的对地攻击机——伊尔2，曾因飞得又低又慢被戏称为老牛飞机。然而正是这一机种让二次大战中的德国装甲部队付出了惨重的代价，伊尔2也因此获得了“黑色死神”的外号（这号对地攻击机在冲向敌人的时候看起来是黑色的）。为了纪念黑色死神的赫赫战功，再现那段辉煌的空战史，《伊尔2》的首部作品在2001年正式推出，当年，这部作品曾因逼真的螺旋桨飞机空气动力射击而备受推荐。而这次看到的则是在2011年面市的最新一代《伊尔2：多佛尔悬崖》（又名《伊尔2：多佛白崖》）。

B 期待度			
	发售日期	2011年3月	模拟飞行
	游戏公司	1C company	
	游戏特点	二战空战	

推荐人群：模拟、空战爱好者

参照1940年实景制作的地形

《伊尔2：多佛尔悬崖》的战场选在大不列颠空战中最负盛名的多佛海峡白悬崖上空。飞行走廊设定为伦敦、南英格兰北部、法国北部、比利时一线，地形地物均参照1940年实景制作。和前作相比，本作在控制座驾进行低速飞行和翻滚操作方面有了更细致的刻画。但总的来说，游戏的大部分操控要点同前作相比并没有特别大的改变。这对玩惯《伊尔2》的朋友而言，可能是个好消息，因为操控变动不大，便不需要从头学习如何驾驭座机参与常规战斗。


从空中俯冲对地扫射

多种飞机再现二战情景


飓风战斗机对战德国He 111战机

在飞机种类上，《伊尔2：多佛尔悬崖》中可供玩家选用的飞机达十二种以上，其中包括英国、德国以及意大利的著名战机，例如喷火式战斗机、飓风战斗机、梅塞施密特以及斯图卡式俯冲轰炸机等等。所有可控机种的里里外外，包括驾驶室几乎都参照实物进行了细致的刻画，甚至战机内的每个乘员位都向玩家开放。除此以外，你还能在游戏中见到由电脑控制的13架别种飞机，这些傀儡机将出现在云端烘托现场气氛，再现二战历史情节。


飞机上的每个部件都可以被击毁

至于游戏模式，《伊尔2：多佛尔悬崖》有训练模式、单人战役和多人模式三种玩法。在单人战役中，玩家可以选择加入英国空军对抗德国和叛军，也可以加入纳粹阵营。而多人模式则包括一对一缠斗以及可容纳128人参与的超大规模空战，只要你愿意，战役可以持续数小时、数天、数星期，甚至更长。而在训练模式中，你则可以和电脑教师共同完成一系列二战老爷飞机的训练课程。

配置要求不低

最后一题本作的游戏引擎，《伊尔2：多佛尔悬崖》采用全新的3D引擎并支持DX10及DX11特效。而在育碧（育碧和1C公司联合发布本作）最近公布的配置要求上可以看出本作对电脑配置的要求还是挺高的，你至少得拥有512MB显存的DX9显卡、2GB系统内存以及Intel Dual Core 2.0GHz性能以上的处理器。



综合评分	画面	音乐	创新性	游戏性	打斗感
7.5	8	8	6	7.5	8

推荐人群　对于格斗游戏有着挚爱的玩家们



综合评价

作为一款同人游戏，能够出到第四版就说明他的品质足够优秀。画面精美，手感十足，这些都是游戏的优点。如果硬要找出他的缺点来，那就是电脑AI过于强大，让很多新人玩家无法上手。

Kakeru 卡可雷 橘翔



神出鬼没的剑客。除了右脸颊有一道伤疤之外，其它的事都无人知晓。传说他把驱杀魔族作为目标，但虚实真伪难辨。也不知道从什么时候开始，“赤血魔”之名令人闻风丧胆。使用的武器是一把通体透着红光的古代武士刀，这是一件非常奇特的武器，强大的力量使刀身时刻渗透着杀气。性格粗野，讨厌麻烦的事，他藉着自身的本能，压倒性的凌厉气势漂泊在混沌的世间。

极速的拔刀流，中近距离攻击范围网大，拔刀势下压倒性的攻击力及野蛮的进攻方式令人心寒。

撕裂重罪4.0
Kakeru连招解析



Kakeru出招表

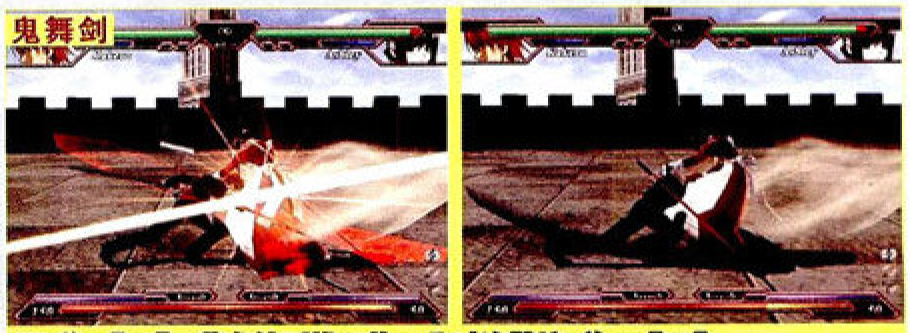
必杀技



(空中可)下 前 + A　破空技



前下前+［ABC］消耗技能值 25



下 前+［BC］　蓄力转到拔刀势，此时追加按 前 +［BC］



下后+B



下后+C

超必杀技



下 前 下 后+ C　投动技
消耗技能值 50



下 后 下 前+ C　投动技
消耗技能值 50 此招后可接鬼镰月
（后 下 前+ C 消耗技能值 25）

最终奥义




下 前 下 前 + C　投动技-破空　全消耗

Kakeru的民工连招解析

Kakeru是个比较难用的角色，他分为普通态，引刀态和担刀态，在后两种状态下按任何键都会恢复普通态，而长按B或C，可以再出招后不收刀，保持之前的状态，以下的连招就会用到这些。

普通态下连招

1、jb+下b+b+c+下c+下前b/下前c+前b

消耗 0

dmg 2022/2061

下前b/下前c一定要跟上，稍慢的话就会给对方防御的机会，顺便说一句，6b蓄力后还可以接上下前b 前c，有兴趣的玩家可以尝试一下。

2、jb+下b+b+c+前下前a

消耗 0

dmg 1967

普通态下最简单的连招，伤害极高也很好跟上，唯一的缺点是c后的前下前a跟的慢的话会变成一个伤害较低的招式。

引刀态下连招

1、b+a+b+~下c

消耗 0

dmg 2266



6c要出慢点，免得让系统误认为是担c(虽然也能连上，但伤害对不起那25气)。伤害很高，很好连，引刀态下抓到机会就能够使用的连招。

2、b+a+b+a/b+c

消耗 25气

dmg 2640/2618



C之前用引a伤害大，引b比较安定。大家可以根据需要自由选择，最后可以追加426c，不过才460伤害，看对手血少时可以追加，否则就算了。

3、a+b+c

消耗 25气

dmg 2513



引a择中连，引a要按住1会儿，但不宜过长，自己把握分寸。a a c也可以，但伤害低。很简单的连招，应该是无论是谁都能够使用的。

4、b+c+前下后c

消耗 50气

dmg 3401



引a后不推荐这么连，伤害低，c之后的后下前c连上需要多加练习，否则很难连上，掌握好时机最重要。

5、b+a+jaab+下前a

消耗 0

dmg 2807

传说中的担a跳。注意只要按1下a就能砍2下，第2下击中1瞬间跳。



担刀态下的连招

下c c/下前下后c

消耗 50/90气

dmg 3423/4337





担c/2c打电脑容易中，打人只要对手有对策，就很难中。不过担2c可以抓受身，或许能打出个cri。担2c后还能ob 2624c/[66c 2426c 426c]之类，担c后也能ob c 2426c 426c，但ob得按准。

高伤害神连技

1、前下前c+ob+下后下前c+后下前c

消耗 75-100气 80%解除力

dmg 4000+







2个投技的追加。对手血少，你气多时最好还是用这个连ko他。

ob要最速。之后的c和下后下前c也一样。

那个ob的时机还是有点难度的。下后下前c前可以加个26b或26c，不过多耗15气，伤害才增加100多点。

2、下前下后+c+ub+前下后d+下b+c+下前下前c

消耗 全消耗(至少有100气)

dmg 6000+





连段中暴气接第2奥义。ub要最速。

3、c+下前下后c+ub+下后c+b+c+ob+c+ja~ab+下b+ab+下前a

消耗 125气 80%解除力

dmg 8819



这连关键是起手确认比较难。

下前下后c后修正应该是85%。如果降到60左右说明人物触地了，虽然也能连，但伤害大减。







综合评分	画面	音乐	系统	操作	创意
9	7	8	9	8	10

推荐人群：喜欢魔法与魔幻世界的玩家



综合评价

恩，从这个评分相信大家可以可以猜到这是一个什么偏向的游戏了吧。只可惜该小组人员较少，游戏的诸多bug只能依靠不断的补丁来修复，不过颇有当年《骑马与砍杀》的风采。

老实说这游戏在发售前透露的消息并不多，当初某猫为了做新作预告时找了半天都找不到几句像样的介绍词。而从游戏截图来看不免让人想到《暗黑》式的RPG游戏，不过游戏登场后瞬间颠覆了所有人的概念，其实这游戏和RPG都沾不上边。游戏的方式更接近于动作类，游戏一开始主角就近乎于掌握了游戏中全部的80%～90%的能力。但是不要因此以为本游戏就毫无练级的乐趣。本游戏也有“练”的概念，而这个锻炼的就是你的想象力，近乎于无限的魔法组合，你觉得你能够接受这个挑战吗？

法师的力量来自于智慧
——魔法组合系统



可以说没有一款游戏能够有《魔能》这样将法师和法术的意义阐述的如此贴切，游戏中的魔法可谓是特点中的特点。本作的魔法基础是在8种基本元素以及2种组合元素的基础上，在不相互冲突的情况下随意叠加与创造。10种元素最多可以同时叠加出5种元素同时释放，而在释放的环节又有着4种方式。所以将系统称之为无限可能一点都不过分。

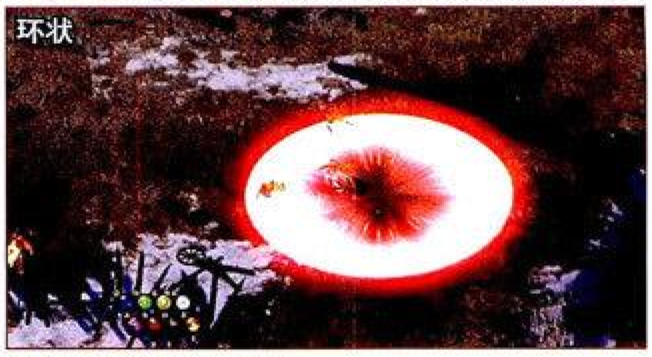
而在另一点，本游戏最大的贡献还是成功营造了当法师的感觉，老实说这是不得不说，但是又让某猫觉得自己肯定没本事讲清楚的一项特点。老实说这是玩过游戏后才能深切体会的东西，本作的魔法系统绝对比起任何D&D游戏都更好的让你明白自身为法师究竟是一个怎么样的感觉。所以在某猫接触本游戏后马上就介绍给了其他同是《塔西里亚》的同好，而他们现在已经沉迷到了“得电”的地步了。

魔法释放

虽然照例来说我前面把魔法系统不惜言辞的大加赞赏之后应该立刻介绍魔法的，不过想了半天还是先从释放环节开始让你了解本作的精髓，至于原因么，看完你就知道了。


直接释放

直接释放：最基本的释放方式，基本都是把魔法用发射的方式向前方射出去，而根据你的调配的魔法会有光束、弹药射击、持续喷射等等的方式。有些法术可以按住持续性释放，所以对单体的效果比较好。


环状

环状释放：此类型魔法最大的特征就是新星类的攻击，也就是以自己为中心在周身进行一次性攻击，也就是强大的范围攻击。对付大片杂兵时效果显著，而且也不用控制放心可以灵活的走位。而此魔法如果是同一元素的叠加通常是增加攻击的范围而非威力。

附魔释放：也就是将现有的魔力附加在你的武器上，并且当你下一次挥动武器时此魔力会瞬间释放出来。这样的好处就是可以常备一个魔法，在你需要时立即使用，并且有些魔法搭配在附魔之后效果显著。

自我释放：也就是对自己附加魔法，通常来说这样的都是防御性法术。因为游戏没有升级的概念有可能被各种秒杀，而且脆弱的法师本身就是应该用智慧而不是用体力去和别人较量，所以善于保护自己吧。


附魔


自我

PDF期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

基本魔法



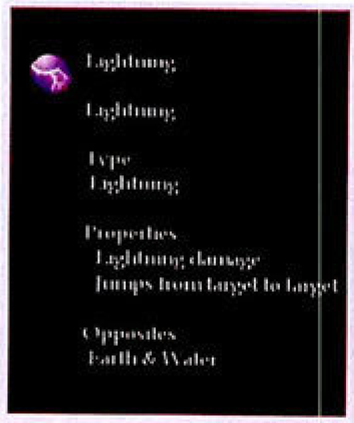
火焰：火魔法为喷射类。该魔法攻击效果为：火焰魔法伤害+火焰燃烧持续伤害，或者让你的人物解除潮湿或者冰冻状态该魔法与冰以及水魔法消除。



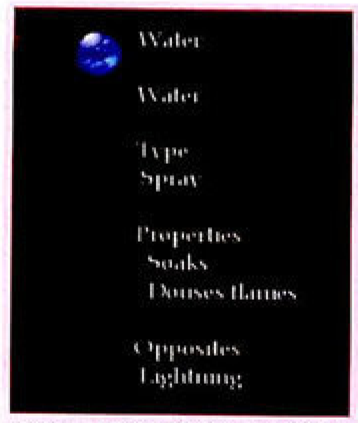
岩石：该魔法的效果则是物理伤害，也就是释放出一个石头进行攻击。土魔法的释放类型为抛射类型，该魔法与闪电魔法消除。



生命：生命魔法有三个效果：第一是恢复生命，第二是解毒（譬如你被怪物攻击而中毒），第三则是可以伤害不死生物（譬如骷髅，不死蜘蛛）。同时直接释放的效果是光束类。



电击：闪电连锁魔法。该魔法在攻击距离较近的数个敌人之时，有连锁(并且包含伤害加成）效果；不同类魔法进行加叠之时同样存在连锁效果，不会消除。与水魔法互相抵触，但是攻击处于潮湿状态的敌人有特效。



水流：喷射魔法。让敌人变得潮湿从而减缓他们的移动速度，熄灭自己或者指定区域的火焰。虽然水流的攻击力不高，不过可以让敌人变成潮湿状态，让其受到限制。



奥术：神秘魔法伤害，直接释放效果是光束，同时爆炸死去的目标。可治疗不死生物，该魔法与生命魔法消除。



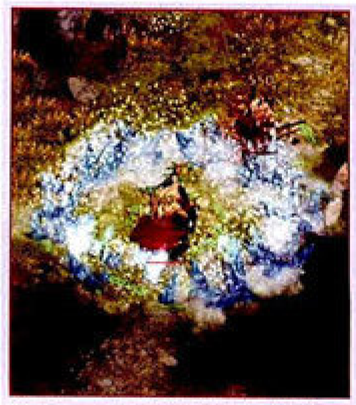
冰冻：喷射魔法。可以减慢敌人的行进速度；可以冰冻住河面容你通过，如果敌人已经处于潮湿状态的话则可以将其冻起来。



魔盾：相对特殊的魔法，制造一片立场保护自己，而立场需要你不断维持来增加力量。同时调配在元素里面也可以组合成地雷系的魔法可谓相当特别的元素。



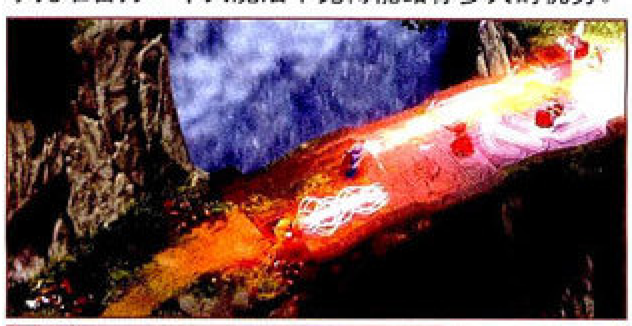
蒸汽：需要调配出来的元素。方法是火焰+水。附加上本元素后，在添加电击属性后可以让魔法的威力大增。



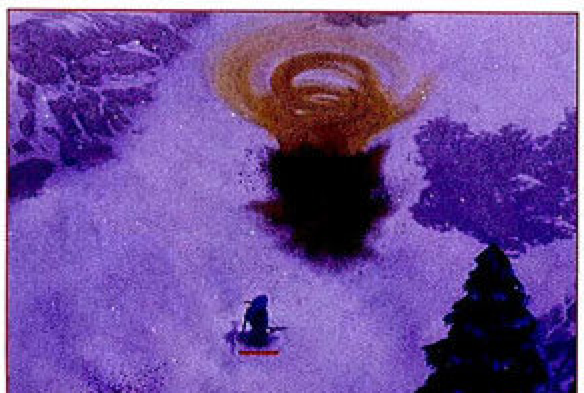
冻结：也是调配出来的元素。调配方法是水+冰冻，用处和岩石有些类似，不过因为是调配的元素所以威力更胜一筹。

组合魔法

只是简单的使用以上的魔法想要过关那可谓是自己折磨自己了，除了以上多样的基础法术之外，本游戏最大的特色就是魔法的组合使用。你最多可以同时储存5项基础魔法，并将其释放出来。并且根据你的搭配，你最后呈现出的魔法形态、威力、效果等等都会有极大的变化。不过需要注意的是，你怀揣的魔法越多你的行动速度就越慢，所以事先准备好一个大魔法不见得能给你多大的优势。







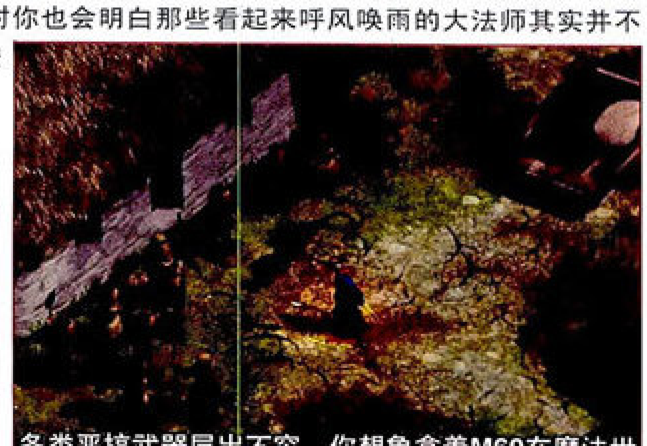
在学会高级魔法后你也可以呼风唤雨

法术书魔法

法术书是唯一需要主角在游戏中逐渐获得的技能，此类魔法有些处于比较隐藏的地方，所以需要寻找才能获得，不过有一些剧情需要的魔法是自动获得的。此类大型魔法的特点就是各个魔法都有相当的特点，你现在一定觉得我是在说一句废话，不过使用之后你就会明白我的意思，因为魔法不是万能的定义可谓被这些大型魔法表现的淋漓尽致，作为小小的法师随时有可能被天降的雷击、落下的陨石、坠落的火鸡给砸的鼻青脸肿的。所以你需要事先了解法术的特性，并附加特定的条件后会发现事半功倍效果。同时你也会明白那些看起来呼风唤雨的大法师其实并不容易。同时需要注意此类魔法要严格按照按键的顺序才可以使用出来。

武器与无限恶搞

虽然武器并不是本游戏的重头戏，不过从众多的特点以及恶搞中还是可以看出制作者的用心。想要拔出传说中亚瑟王的“石中剑”吗？想要抡起“M60”机枪给敌人一通扫射吗？想要扛起D&D中传说的“神圣复仇者”把对方一刀两断吗？游戏中你都可以找到他们。



各类恶搞武器层出不穷，你想象拿着M60在魔法世界里穿梭的样子吧

DUNGEONS
不是所有魔王都叫地下城守护者



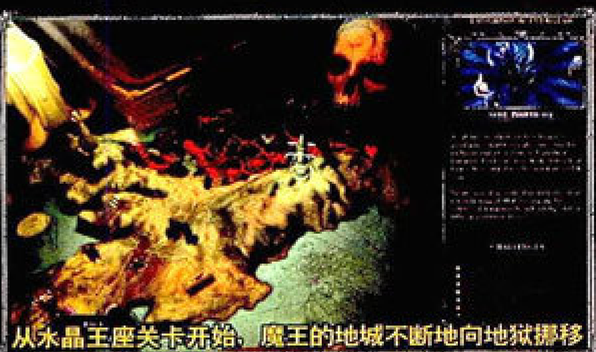
综合评分	画面	音乐	操作	系统	游戏性
6.6	7	8	7	5	6

推荐人群：对于模拟建造有浓厚兴趣的玩家

综合评价

拥有俯视角建造画面和第三人称视角玩法。遗憾的是，魔王育成系统显得有些鸡肋，让人觉得魔王不过是更高级的怪物，游戏系统也不太稳定。不过地精管家的配音倒是令人印象深刻。

多年前，牛蛙公司的一部《地下城守护者（Dungeon Keeper）》让当腻了英雄的玩家们找到了扮演魔王的机会。遗憾的是，随着牛蛙公司的倒闭，《地下城守护者2》成了这个系列的绝唱，直到Kalypso Media公司宣布在2011年推出《地下城（Dungeons）》，喜欢扮演魔王的玩家们才多少看到了点希望的曙光。就在年前，这款据称继承了“邪恶精神”的作品终于和玩家见面了，有道是“是骡子是马，牵出来溜溜”，是山寨还是创新让我们瞧了再说。



从水晶王座关卡开始，魔王的地城不断地向地狱挪移

两种视角体验

虽然同样具有地城之心、同样需要挖土动工，不过《地下城》和《地下城守护者》在玩法上有明显的区别。首先，本作的魔王拥有了可供玩家操控的实体，游戏视角除了传统的建造视角之外，还多出了一个城主视角。



颇有几分亲切感的俯视角建造画面

建造视角

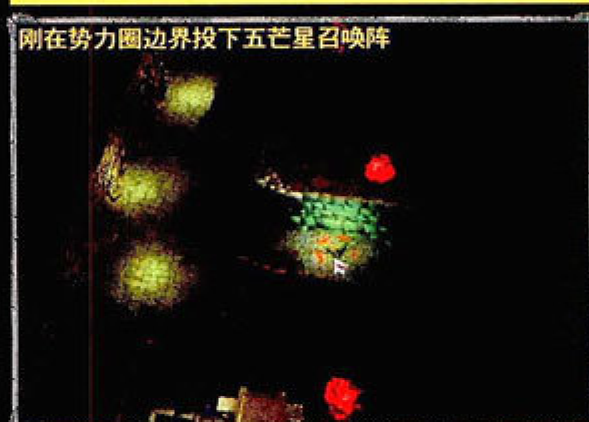
在建造视角中，你能通过鼠标拖动、旋转镜头的方式来观察地城全貌，进行一系列建造规划，譬如点击地城中的土块，命令地精开辟地道、房间，又譬如在地城中摆放各类设施。

游戏不仅保留了战争迷雾的设定，还新增了势力范围的概念。需要注意的是，你只能在自己的势力圈内摆放地城设施。有意思的是，你可以想办法扩大势力影响范围，从而将一些中立建筑收归己手。同样的，一旦玩家的势力圈缩小，原本属于你的一些建筑便会失去控制。另外，在这个视角状态下，你还可以通过右单击的方式，命令魔王前赴指定地点、攻击目标或启用道具。

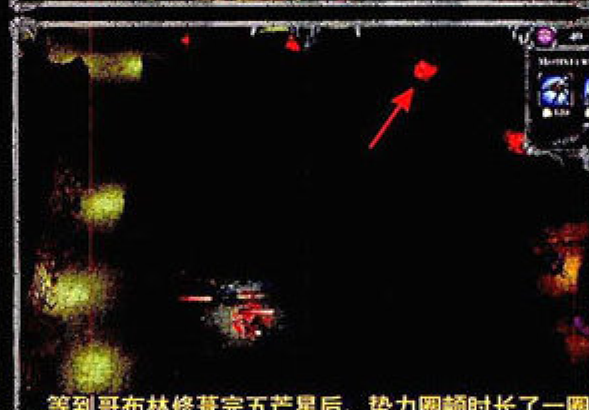


在信息窗口中可以设置哥布林的服务内容并查看它们的当前工作

TIPS 地城中被红色火焰圈起的区域即属于玩家的势力圈，远离玩家势力范围的区域则会笼罩在黑雾下。你可以通过在势力圈边界安置五芒星召唤阵的办法来扩大自己的势力影响范围。



刚在势力圈边界投下五芒星召唤阵



等到哥布林修葺完五芒星后，势力圈顿时长了一圈

城主视角

《地下城》的默认视角是建造视角，但是在基础法术中有一项技能（默认快捷键5）可以切换到第三人称追背视角。在这个状态下，你可以像玩传统角色扮演类游戏一样，用“ASWD”键控制魔王移动。这个视角的最大好处，是可以方便玩家更加细致地欣赏自己的地盘。不过由于在



城主面前的可是皮糙肉厚的僵尸守卫

此镜头下无法洞悉地城全局，而且也不能进行地城建造，故而并不怎么实用。

地城建设须知

《地下城》的建筑设施主要分为四类：声望装饰、五芒星召唤阵、囚笼及各类满足英雄欲望的宝藏（金钱、藏书和装备）。说到建筑，先要介绍地城的三类资源：声望、灵魂和金钱。



声望建筑中越贵的性价比越高

声望 可以通过安置声望饰品来获取，只有累积了足够的声望值，你才能解锁、建造高级设施、获准在地城之心升级怪物。另外，声望值的高低还影响到魔王在领地内的属性加成（最高可以获得300%的加成）。

金钱 则是购买、维护地城设施必需的资源。获得金钱的主要方式是猎杀英雄。另外，哥布林在开拓地城的时候也能获得少量金钱。

灵魂 是用以购买声望饰品，在地城之心处升级怪物等级的重要消耗品。它的获得方式比较特殊，你只有满足了英雄打怪、夺宝的欲望，才能从他们身上压榨到灵魂。用哥布林管家的一句话说，那就是英雄就像小猪，养肥了宰起来才痛快。



越大的宝藏要求越多的地城声望



别让英雄白白带走宝箱里的钱，那也是你的资产

由于灵魂这个东西不是简单击杀英雄就能获得的，玩家在建造地下城的时候，就要将各类宝藏、五芒星召唤阵合理地安置到地城中，满足英雄们的胃口。另外还要建造囚室，以便在击败英雄后继续压榨他们身上蕴含的灵魂。

TIPS 击杀英雄后只能获得金钱和部分灵魂，英雄所剩的大部分灵魂需要通过在囚室里压榨获取。你可以右击倒地的英雄让魔王将其送回囚室，也可以等待哥布林将其搬运至囚笼中。



关在囚笼里的英雄会被压榨掉灵魂直到死亡



你可以查看囚笼里的英雄还剩多少灵魂，还可以选择释放他们

在上面所提到的四类建筑设施中，五芒星召唤阵是比较特别的建筑。这类建筑包括召唤各色怪物的召唤阵，也包括各类陷阱设施。要注意的是，怪物召唤阵占用地城的人口，另外，只有你的领地里有怪物的孵化地，你才能在地城中建造对应的法阵，譬如召唤鼠人的先决条件就是你的领地中得有老鼠洞。而这些孵化地越多，地城的人口上限也会相应的增加。此外，本作中的怪物不像《地下城守护者》那样会自行走动，只会守在五芒星召唤阵附近狙击英雄。



由于进入地城中的英雄会使用魔法和弓箭等远程伤害技能，在挖掘地道时最好不要一直到底



不同的怪物有不同的特点，好比骷髅战士拥有极高的魔法抗性。如果你想用怪物灭杀英雄，最好搭配建造数个不同类型的召唤阵



魔王也要养成

《地下城》的另一个重要玩法就是魔王养成。随着关卡进行，游戏中的魔王会得到成长，并获得人物分配点数，供玩家分配在力量、敏捷、智力和体质这四个属性上。其中，体质影响到魔王的生命上限以及物理、魔法抗性，敏捷则影响魔王的闪避能力，为此推荐主加这两个属性，来增加魔王的生存力。

另外，魔王还可以通过研究技能天赋来获得各类魔法和属性方面加强。游戏中的天赋树分三个系列，分别是战斗、怪物辅助和建筑。由于游戏后期的不少任务适合魔王亲自出面，譬如狙杀走私犯、摧毁对手老巢的地城之心，这里强烈提醒各位朋友务必只钻研战斗天赋，不然玩到后期一定会让你欲哭无泪，没准两个普通英雄就足够完虐魔王。毕竟在这个游戏里，你没法抓起地城中的怪物空投到目标地点。



魔王的天赋树

TIPS 魔王被击杀后，会消耗地城之心的生命值并在地城之心处复活。地城之心的生命值归零后，你的邪恶事业就彻底完蛋了。



地城之心



至此，相信将《地下城守护者》奉为神作的老饕们已经发现本作只是借鉴了“守护者”部分设定的另一类游戏了。压榨英雄的灵魂，用声望装饰布局自己的地城虽为该作的特色所在，然而游戏在魔王天赋以及关卡方面的设定有不少欠妥之处，外加目前的游戏版本有诸多不稳定的情况，为此这款作品很难获得高评价。



战地学院

综合评分	画面	音乐	操作	系统	耐玩性
7.5	8	6	7.5	7.5	8

推荐人群：策略游戏爱好者，二战游戏的忠实玩家

综合评价

游戏画面简单、干练，画风唯美，操作简单，低端运行流畅！充满漫画卡通色彩，又不缺乏写实风格的二战游戏，以最为传统的游戏类型令玩家回味无穷。

回味无穷的策略精品

游戏的开发公司Slitherine素来以制作PC平台上的历史策略游戏见长，作品大都小巧精致、底蕴深厚，是低端配置玩家和历史爱好者的福音。这款以二战战场为背景的《战地学院》（Battlefield Academy）是一款回合制的策略类游戏，设计概念来源于英国广播公司（BBC）的一款网页游戏。开发团队和英国伍尔弗汉普顿大学的军事历史教授John Buckley进行了深入合作，其游戏背景历史的专业性是毋庸置疑的。此外教授本人也是战争游戏的骨灰级玩家，负责游戏中的策略、战术、场景和武器都能转换成真实的AI行为，从而带来激烈、逼真的战斗效果。而游戏引擎也是完全根据脚本而来的，允许玩家以简单、高效的方式创建自己的任务和场景。



追打虎式坦克



❶过关信息：包括关卡总回合和任务提示，在总回合数内无法完成任务，游戏失败。
❷战术技能：可以随时使用的战场技能，但有回合限制，辅助功能。
❸阵营、升级部队：让你区别敌我部队，带军衔的就是已经升级过的单位。
❹单位属性栏：包括了三大属性、士气、移动力、攻击次数、生命值等等数据的栏目。
❺单位简介：有兵种相克的具体介绍（不过是英文的……）

打破成规的卡漫画面，诠释不同风格的二战

其实玩到这款游戏，我就不由得拿它和去年育碧（UBIsoft）发行的二战RTS游戏神作《兵者诡道》（R.U.S.E）来做对比。或许有人会觉得这样的比较很无聊，两款游戏完全不是一个档次级别的，确实《兵者诡道》无论是从开发商实力、游戏画面效果、类型玩法上都要胜出许多，但是从游戏内涵和特色的角度上看，《战地学院》绝对有自己的独到之处。

首先，游戏的最大卖点其实还是每次通关所展示的那些彩色漫画，这可是由BBC专业漫画师创作的，同时还带有一定历史文献收藏价值的哦！而游戏本身画面同样也是采用漫画式的建模，玩起来与之前以写实形态为主的二战游戏完全是两种感觉；其次，游戏采用的模式是策略类型的，要知道二战游戏最早就是从策略起家的，比如《大战略》《近距离作战》等，如今的玩家对即时和动作



雪地场景一看就是在北欧战场

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


夜晚能见度会降低

类的快餐游戏情有独钟，遂不知玩二战题材还是需要时间和耐心来慢慢融入历史背景中，怀旧的策略回合制游戏正好能满足这种游戏氛围；最后，这款游戏面向的PC平台，硬件要求非常低，Pentium 4 2.0处理器、512MB内存、128MB显卡、600MB硬盘空间即可应付，这可是目前最低端配置的电脑了（旧货摊上都买不到了……），完全适合大众化的娱乐条件，试问又有几个人的电脑能跑得动《兵者诡道》的？所以，我觉得游戏硬件上的高低端并不能完全代表其本身的品质，关键还是要看内涵和可玩性哦！这也是大叔我在杂志中开辟“百兆俱乐部”游戏栏目的宗旨哦！


空军是以战术技能形式存在


最终过关会有隐藏漫画哦

延续传统战争策略特色，怀旧也能很好玩

游戏内容方面主要围绕着3个史诗般的二战战役剧情展开，它们分别是“北非沙漠的阿拉曼战役”“D-DAY诺曼底登陆战”和“阿登森林的突出部战役”，在30多个不同战场的关卡中，你可以控制英国、美国、波兰、加拿大、意大利和德国军队。游戏中你可以使用上述6个国家的100多种作战单位，包括谢尔曼、喷火、豹式、虎式、斯图卡、飓风、P47雷电等著名的二战武器。同时，你还可以使用各种策略战术来实现你战场上的优势，这些战术包括伏击、视线、炮击、轰炸、侦察、士气、运载、火焰喷射器、重型轰炸机、狙击手、镇压等，是不是在《兵者诡道》里也见过？当然，升级系统是必不可少的，你的作战单位通过战斗能积累经验，可以晋升为老兵和精英并掌握新技能。


夺取旗帜后，下回合你就能获得援兵


猛烈火炮炸烂了小镇


一场大战下来，战场一片狼藉

当然，以上这些都是游戏所拥有的要素和特点，我还是觉得关键在于它回合策略跑格子的玩法模式，充满了怀旧的感觉，要知道，喜欢二战战略游戏的绝大多数都是老玩家哦！还有一点不得不提的，就是这款游戏居然还有在线联机对战平台，策略游戏也能联机对战，不多见吧！玩法和之前《突袭》的抢旗系统相似，主要靠你兵力部署和战术发挥上的谋略来取胜。你可使用官方的在线服务器进行多人游戏模式，还会连接到在线排名系统。

战术技巧经验分享，多存盘才是王道

最后，还是要切入最关键的内容，就是大叔的游戏心得。和《兵者诡道》相比，这游戏的设定要简单不少，对操作的要求也不是那么高，所以做攻略肯定是浪费杂志宝贵的资源啦！（好钢用在刀刃上，好页面要用在大作上……）大叔我总结了十条游戏战术技巧的经验，玩之前只要先掌握下面十条经验，不仅游戏通关轻轻松松，联机对战也游刃有余啊！


一炮当关，万车莫开

1、游戏中地形视野很重要，占领高地要比低地的视野远很多，能让你首先发现敌人并掌握开火先机。

2、步兵尽量安排在岩石、树丛、建筑物内，一来可以伏击敌军，二来不主动射击时，周围敌军无法发现目标。

3、一般步兵单位会有几枚炸药标志，可以近距（贴近）摧毁坦克、装甲车等目标。

4、要很好的利用兵种相克的理论，所有兵种都有穿甲伤害、基本伤害和防御力这三大属性，按属性强弱来确定攻击对象。

5、每个部队摧毁一个敌军目标就可以升级，但升级效果不保留到下一任务，而是在下一个任务提供升级奖励。

6、部队升级后，属性会大幅度提升，比如反坦克炮升级后具备精确瞄准技能，命中率提高到90%，步兵升级后具备狙击技能，命中率大大提高，但每个部队只能升级一次。

7、记住要尽可能以多打少，战场上的军旗就代表援兵，每占领一面军旗，你就可以获得一次援军部队（重复获得不算）。

8、所有单位的机动力和开火是分开计算的，在其行动阶段，可以多次移动，也可以多次开火，但所有单位每回合只能开火两次。

9、炮兵、重机枪不能自己移动，需要用车辆拖曳，大型火炮需要用卡车拖曳，这些单位放置在工事内，防御力会大幅提升。

10、一定要记住每回合存盘一次，如果你想先了解敌军行动的话，可以说存盘是回合游戏玩家对电脑的天然优势。


占领建筑物是首要选择

不仅仅是血腥 暴力 恐怖
死亡空间2
教你如何评价顶级成人游戏

综合评分	画面	音乐	操作	系统	耐玩性
9	9.5	8	7.5	8.5	9

适宜人群：喜欢恐怖游戏的成年玩家，死亡空间系列粉丝。

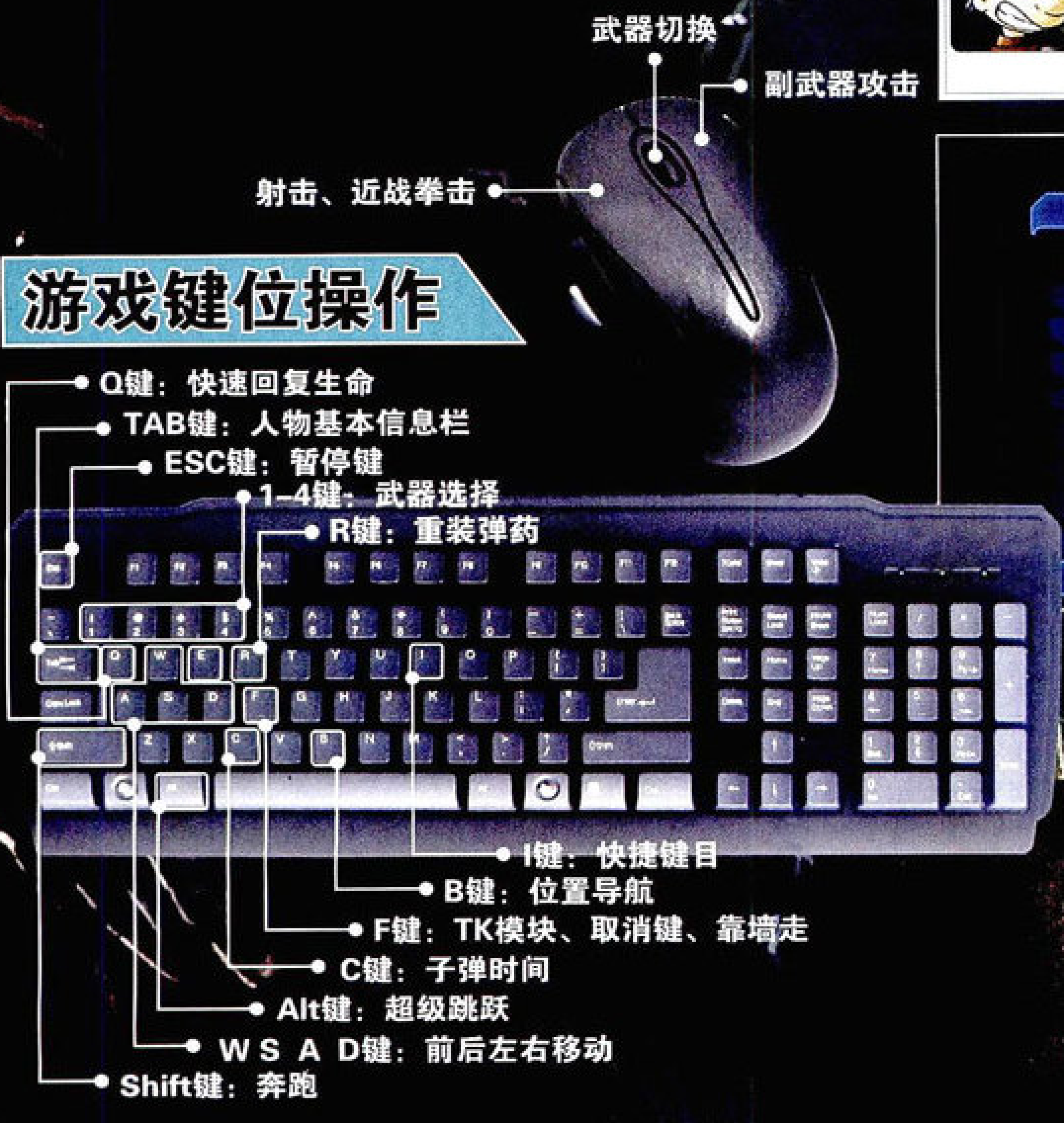


综合评价

这款游戏的每一分每一秒都令人不寒而栗，虽然暴力血腥画面有点不堪入目，但对于我们这种剧情流玩家来说，本次主人公艾萨克的情节真的棒极了。再加上完美的配音、配乐，使我的冒险之旅充满了惊险和乐趣。



游戏键位操作





DEAD SPACE 2

《死亡空间2》是一款十分令人惊异的游戏。在游戏中你能体验到死亡恐怖的瞬间，爽快的杀戮，以及主角内心的挣扎，但游戏所蕴含的却远远不止这些。当我第一次通关后，我心惊肉跳地瘫坐在沙发上，意犹未尽地回味着整个游戏过程。然后，我立刻开始了第二次的冒险，通关后又一次开始了一个更高的难度。是什么让它成为一款令我欲罢不能的优秀游戏呢？请看下文中我带来的游戏优点评价。

剧情比一代更为细腻，真正成为游戏主体



出生时，你属性菜单都是空的，需要你到处去寻找道具

过去包括《死亡空间》在内的所有该类型游戏所主打的亮点都是，血腥、暴力、恐怖，反正只要让人玩后刺激感十足，不管这感觉是好是坏，那游戏就算成功了，而这次的《死亡空间2》却破天荒地以剧情作为游戏的主干骨来设计，为玩家展示了一个更为纠结恐怖且可以深度探究的角色内心世界。

故事发生在前作的三年后，主角艾萨克·克拉克却仍然不得安生。游戏的一开头，他在一个叫“Sprawl”的空间站醒来，发现整个空间站都已经被名为“Necromorphs”的再生僵尸怪淹没。从游戏的开端一直到结束，艾萨克都要为求生而不断作战。

你就要在这样的环境里开始你的游戏旅程。玩家将扮演艾萨克，手持离子切割枪，身着工程师装甲，勇敢面对追杀你的怪物们。游戏的主要目的就是去找到并摧毁这一切的根源，一座宗教神像（也被称作Marker，神迹），但游戏剧情真正吸引人的地方却不在此，而在于主人公内心的挣扎。不像《神秘海域3》里显得身经百战，以一敌千，丝毫不觉得疲惫的系列主人公德雷克，艾萨克已为前作的事件搞得彻底崩溃。在石村号上他见到了突破人类忍耐极限的恐怖景象。但最令他难以忘怀的是，他曾鼓励自己的女友在飞船上工作，结果女友却惨死在那。

在《死亡空间2》中，艾萨克已经陷入完全失控的境地。负罪感慢慢将他的神智摧毁。这些元素让游戏变得异常引人入胜。艾萨克并不想让他人接触他的内心深处，也无人知晓他越来越难以自控。作为一名玩家，我在游戏的过程中见证了他的真实面目，以及他在其他人物面前如何伪装自己。艾萨克的内心对峙和心灵幻象是整个游戏中我最喜欢的部分。

真正即时演算的战斗，整体节奏毫无拖沓

当然我对这款游戏的欣赏是多方面的。除了主人公的内心挣扎之外，战斗部分也是十分吸引人的，相比前作这方面提升了不少。艾萨克的腿脚在本作中灵活了不少，你可以瞬间踩烂物品箱，或近身攻击尸体以获取战利品，使用心灵促动拾取远处物品也十分灵敏好用，将这些与战场上样式繁多的武器组合起来，成就了该游戏战斗方面的成功。你可以将一个怪物减速，炸飞它的胳膊，利用断肢把敌人钉死在墙上。如此这般的战斗模式永远都不会让人感到烦腻。


发现墙壁上有照相机图案，就可进行存盘咯

人物刻画出众，而艾萨克更是抢尽眼球。《死亡空间2》就如史上著名鬼屋一般吸引人，本作剔除了前作拖沓的部分（如回溯，迷路等等），整体快节奏的游戏同时加入了悬疑和恐怖的成分。游戏大部分仍然是在各式房间走廊通道里进行的，怪物从固定地点杀出来。我知道“线性剧情”在游戏产业中是个贬义词，但在此游戏中却又如此有趣。我无法在这方面对游戏横加批评，整个非凡的旅程中所经历的经典瞬间，逼真的环境构造，从喜气洋洋的学校到阴森的黑暗房间无不精致。音效的制作也是如此的优良，以至于我无法分辨到底是怪物的脚步声，还是我家狗狗在客厅里到处走动的声音。同时游戏还加入了新的强大敌人和更多惊喜，在此我就不剧透了。总而言之，《死亡空间2》虽然能给你“还是那些老东西嘛”的感觉，却在很多方面做出了长足的创新。

解锁系统，是激励你继续游戏的理由

我之前已经说过，我把游戏玩了个底朝天，在这里也指出：每一次通关都有其不同的地方。本作既有来自之前的散射离子切割机，同时也有诸如“雷管”及其触发式地雷等全新的装备。其中的每一样，包括你的战斗服，技能以及停滞模组都能升级以更好地帮你战斗，每周目的进程都会储存并带到下一周目中去。这些特性奖励一直支持着我不断重返游戏。游戏中有大量新装备（包括其新特性）等着我们去解锁，我总是等不及想看看下一件解锁的武器能干什么。

如果你像我一样痴迷的话，还有个名为“硬汉（Hardcore）”的和自虐无异的模式在等待着你去解锁和完成。这个级别下，怪物血厚，补给很少，存档点取消，如果你中途死亡就只能载入上一个手动存档。对了，整个游戏过程中你只能存档3次。这简直是疯了，不过我还是想试试。

艾萨克·克拉克的多种结局

虽然游戏整体很好玩，但“跑到固定地点做固定的事”这个模式对游戏叙事仍然有所束缚。艾萨克自己内心的思想斗争给人感觉很不错，相比之下对于搜寻神迹的记叙就有点索然无味了。不同的人物跳出来指挥你跑到哪，该做什么事，我们无法决定艾萨克的命运，他总是被人呼来喝去，却无法自己行动。

这款游戏一直吸引我的就是主人公艾萨克态度的转变。当开发商宣布新作中将会有更多动作元素时，一些粉丝并不买账，但在我看来这无疑非常成功，因为让我着迷不已。艾萨克感觉就像是个坏蛋，他也应当如此。他曾与这些怪物战斗过，用的也是这些武器。前作中他还只是个被逼陷入绝境的胆小工程师，而本作当中，他是一个因为怪物而失去一切的人，他再也没有任何东西可以失去了。一无所有的他将会拼上自己的性命来和怪物搏杀，如果射穿空气密闭舱会让七只怪物一并杀掉的话，他就会毫不犹豫地这样做。艾萨克比以往任何时候都要强大，而扮演他的我也因此勇气倍增。

多人模式不给力，猛男单练一枝花

另一个做的不大好的地方就是多人模式了。我已经玩遍了游戏的5种模式和地图，当中却没有一样能打动我。玩家被分成两大阵营：人类和僵尸怪物，前者会有一个任务目标，而后者将会不惜一切阻止人类。当我是人类方时，我会立马跑到目标处，坚持尽可能长的时间。当我是怪物方时，我会想着怎样以最小损失杀掉装备精良的对手，或者把杀戮留给其他人。双方分数的相互赶超和模糊的任务目标并不等于好玩。这样的游戏经历并不是我预想的那样。不过幸运的是，游戏的单机部分表现出众，入手时就不要犹豫啦！


恐怖的终极BOSS


时刻小心身边冒出来的群体怪

阿汤有话说

《死亡空间2》不仅只是一款动作游戏，它更是一款生存恐怖游戏。游戏讲述了有关一个家伙被其周围所发生的事件留下严重精神创伤的很个人化的故事。引述的孤寂感让游戏充满了吸引力，但开发商也融合进了增强的战斗，骇人的敌人和在进入毛骨悚然的世界前的精彩瞬间。血腥的杀戮，战栗的瞬间，恐怖的恶魔，一遍遍的体验其中的乐趣才是我选择推荐它的理由。总之，这是一款优秀的成人游戏，绝对值得你去花时间琢磨。



惊悚的异界之旅 死亡空间2

■文：西亚斯
■编：贪睡猫
■美：小米

Mission1-逃命



CG剧情结束后游戏开始，此时主角Isaac身上穿着紧身衣，不能进行任何攻击，游戏开始出门后要立刻按住SHIFT键（奔跑键）向左边方向逃离此地，路经的门上会有提示安全道路的信息，沿着提示走，在一道大门后就是存档点（旁边有个丧尸躺在轮椅上）进入之前丧尸会发起攻击。此时需要不断按E键（互动键）进行挣脱，然后丧尸会被门夹死。

稍微可以喘口气了，在墙上有个照相机符号的金属箱子是用来存档的。出门后遇见2个士兵，本以为可以求助，但是士兵却误以为Isaac是丧尸吧。不由分说就开火射击，“幸好”一位丧尸及时的“救”了Isaac。把两个士兵拖到天花板杀死了。后来一路上楼梯后就可以看见一个房间，这里应该是观察室，从左边或右边的通道进到下一个门。

病友



进门后终于看见一个没被感染的人了，正想求助却被其接下来的举动吓了一大跳。在为Isaac解开紧身衣后依照他的指示在旁边闪蓝灯的箱子里获得补血剂以及武器。当我们回过头来此人已经自杀了。因为他觉得没人能逃出这里。

Isaac穿的衣服后面红灯表示自己的血量，红色代表受伤严重，黄色代表一般，绿色是良好，要及时注意。此时手上的武器只有照明和拳击用。出门后手上的RIG（类似于自动导航也有通话功能）传来通信映像，一位自称蒂娜的女子声称想要救自己。但是对话被干扰了。



出电梯后可以使用RIG自动导航，默认按B键按住后地上会出现一条蓝线为正确的路线，照着走就行，经过一个洗浴室样的地方，通过墙上一个类似于通风管地方掉落到一个实验室。到旁边的机器上按E拆开实验器材获得新能力（隔空取物）旁边有很多铁杆，鼠标右键瞄准，按住F就可吸到铁杆，按鼠标左键发射可以射爆旁边的玻璃，后面会有丧尸进攻，利用旁边丰富的铁杆把他们一个个钉在墙上吧。

进入下一道门前建议带上一个铁杆，不怕有时不用，就怕用时没有嘛。靠近死掉的丧尸按空格键脚踩或者是拳击都能获得一些物品，一般是弹药游戏点数治疗瓶等。建议杀死的丧尸都去踩一踩，毕竟游戏初期物品是很缺乏的。按I键可以确认背包的物品。

第一件武器



路上遇到的丧尸旁边一般都有铁杆，注意下就好，铁杆用完了死去的丧尸爪子、尸体也是可以成为武器的哦。一路走下去会听到一个人的求救，救之前先去旁边的小屋子收集下弹药和物品吧。进入房间后到控制台拆卸物品。此时有只丧尸跟着进来了，用刚到手的武器试试火力吧。



碰到的是斩尸怪，注意怪物的弱点是手臂，最好不要爆头，怪物会疯一般的冲过来，建议是攻击手臂，怪物会不能动弹此时怪物仍能攻击，不要靠近，用打断的手臂解决他们。注意：很多怪物躺下并不意味着死了。所以都要小心。新获得的武器还可以按空格键调整射击角度，垂直适合爆头，横线适合打手臂。弹药切换按R。如果你速度够快可以打断怪物的脚它还来不及反应时上去给他几脚节省弹药。

来到一个大厅，跟着RIG的路线走来到一个锁定的门前，这里必须顶过一波怪物的攻击才

能通过。地上绿色箱子脚踩后会有补给品，要注意。

来到下一个地方会碰到一个和自己穿着一样衣服的人，此时警报已经响起，没有和这个人说太多的话。这里会碰到一大波怪物所以要找个贴墙的地方守好。



顶过攻击后穿过一个中间有圆台的地方，进门后到里面看看，会有一个电容，这是游戏里很重要的道具，可以升级武器，HP等等，可以在商店里买到，但是极贵。

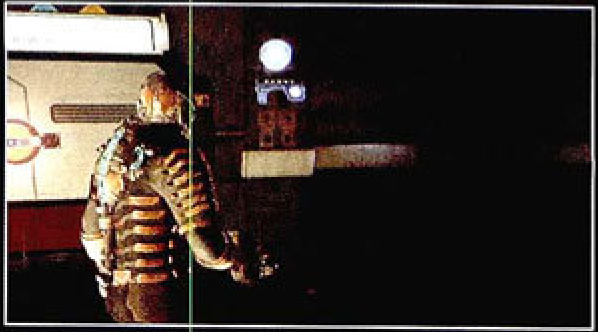
路上看见一个工具箱打开后旋转找到蓝色的点按下鼠标左键，限定时间内找到3个。成功后会获得新能力（减缓速度）获得能力后会马上出现一个名为扭曲者的丧尸，速度极快，近身了要是血少就是一套秒，必须马上使用能力，鼠标右键瞄准C键发射。解决后开启后边的门减缓门的关闭后通过吧。



路上经过一个停尸房样的地方遇到新丧尸，呕吐怪，喷出的毒液会损伤HP以及减缓行动速度，打法是先爆头，然后打断他的一条腿。解决后往前走，台上会有一个电容，记得带上。



电梯出来后前台那还有一个电容，也带上。继续往左边走，来到一个房间，此时会发生爆炸，房间内的空气被吸出去，瞄准门上的红点射击，安全门会降下来。来到存档点，旁边躺着一丧尸（活的噢。远远的干掉它吧）丧尸后面的箱子也有个电容，带上吧。

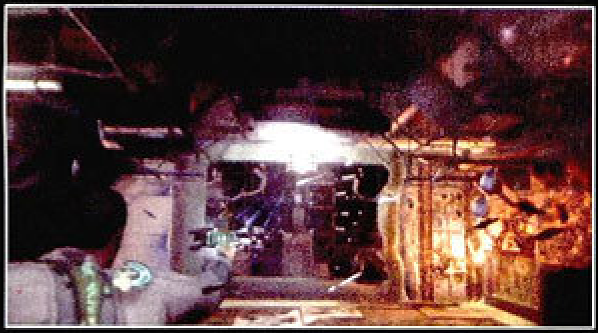


继续跟踪导航走，通风管道的开口被挡住了，用隔空取物打开即可。到存档点后旁边有个工作台可以用电容升级物品，此时我们已经有4个电容了建议升级HP与小手枪的伤害，商店里卖出不必要的东西后买把电击切割枪，武器范围大，方便解决群起而攻的丧尸。按空格键还能发生一枚类似于地雷的武器，威力一般。出门后的货物运输栏上躺着几个装死的丧尸，先解决了吧。打碎旁边的玻璃更好的前进吧。

往前走去看到一个锁定的储备室，游戏里不时会有一个。打开储备室需要电容一个，别不舍得，里面的东西都是物超所值的，电容用完了没关系，左转出门会看到一批逃难的人，杀死怪物后左边地上的角落就有一个电容，就在相框下面。

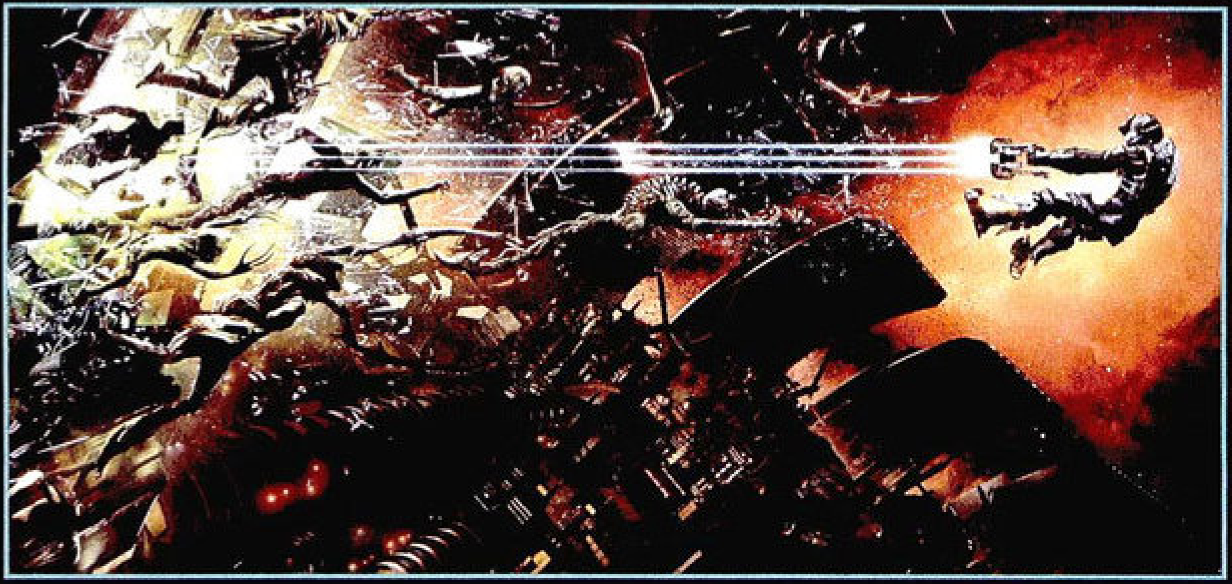
装甲！BOSS战！战斗吧！

通过旁边的商店获得新的装备，穿上太帅了。出门后是真空地带，盔甲内的氧气有限，要快速行动。来到一个像医院的地方就准备开始BOSS战了。



先了解一下地形，最后边有特殊能力的补充器。都了解后上最前面准备BOSS战吧。BOSS的弱点是双手，特殊能力可以用两次战斗开始后赏他一发减缓速度，然后马上向补充能力的地方跑去。瞄准他双臂上的黄点射击，能力挥发的差不多了再赏他一发，站在补充器旁边基本就无敌了，整个过程不到1分钟解决了BOSS可以得到黄金半导体，似乎可以卖个好钱。（提示，游戏中的电容十分重要，用于强化枪械和HP等等，游戏里路上捡的根本不够大多数是要靠自己在商店买的，商店卖的十分贵此时就要考验自己的技术了，HP少用，我多数都是拿到商店卖的，HP能卖不少钱，还有就是武器不要乱买。）



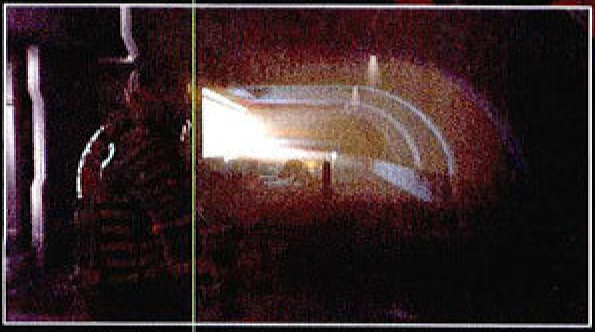


Mission2-疯狂之旅



从电梯出来后之前的5号病人又看到了Isaac，通过对话，似乎他是找到了什么被洗去的记忆。一路走到一个洗衣房的地方，电源会突然短路，此时又会有一批怪物的攻击，建议是躲在洗衣房内而不是门口，小心头顶上掉下来的丧尸。碰到怪物一起冲上来的话活用减速技能。

战斗结束后从门口出来会看见一架追踪Isaac的炮舰艇，此时还不会攻击，可以欣赏下舰艇的造型。跟着RIG导航的提示可以轻松来到电车站，小心地上的丧尸，扭曲者速度极快一定要优先解决。运输道旁边的角落有个黄金半导体，没法过去，用吸取的技能拿到吧。



到车站门口后听到一阵毛骨悚然的叫声，不用说又要顶过一波攻击才能进门，这里出现的新丧尸是炸弹怪，对付炸弹怪一定要小心，利用其爆炸杀死旁边的丧尸虽然不错，但是如果突然出现在自己身边一定要先给他一发减速，拉开距离后杀死，小心被炸的骨肉分离。

列车惊魂



来到车站会看到女友MAKER的幻想，接着一辆列车带着火呼啸而过，真是要多惊险有多惊险。在身后的列车里会看到一只蝠怪使一个尸体变成了丧尸，这里一定要先杀死蝠怪，否则旁边那么多尸体够你受了。

到列车里后把防火墙关闭会有一波波的丧尸，车厢狭小，推荐使用电击切割枪，能很好的解决。到列车尾部后发现列车中间是断开的，飞向另一个车厢的过程中按左右键躲开飞来的车门，够到车门的时候不断按E键就可以了。



一路走下去列车会突然失事，Isaac从车厢滑落下去，滑落的过程中会遇到丧尸，可以打也可以不打，节省弹药也行。在最尾部Isaac会被缠住脚被倒吊在空中，此时会有一大波丧尸围上来，被倒吊瞄准的准头也比平时难了许多，记得活用减速。解决完后车厢上出现小BOSS瞄准其双肩的黄色弱点，开上几枪就好。

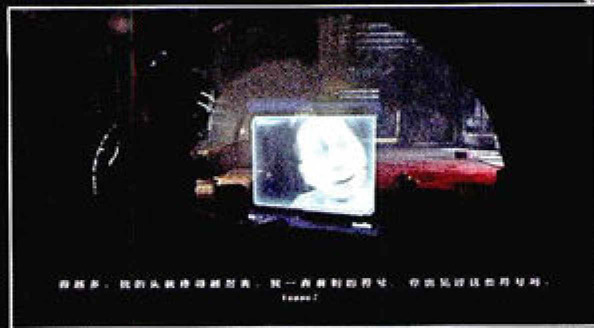


解决完BOSS前面那个女人又联系了Isaac，Isaac告知列车失事需要新的路线。对话结束后不要急着走，朝列车坠落地方的方向走去，旁边有个小屋子里面有个电容记得拿。旁边还有个武器的原理图，拿到商店可以获得新的武器。

走上楼梯后进门又会遇到一个装死的丧尸，别被骗了。打完丧尸后上小楼梯左边的墙上有个电容，往右走又到一个有运输道的地方，出门后要立刻往前跑到商店旁边的墙边贴墙，这里出现的新丧尸是群居怪，丧尸里最小的防御也最弱，但是经常成群结队的出现，建议换上之前买的切割枪，等怪物全部上了货物运输道后一排切割过去。怪物的尸体很多，当然不要忘记踩两脚拿战利品。

Mission3-零重力





战斗结束之前的病人（斯特罗斯）又联系到了Isaac，说起一些他看到的符号，以及美好而又噩梦的记忆。在商店整理一下物品，弹药和药品后继续上路。之前联系Isaac的女人蒂娜又来电了，Isaac说明了之前斯特罗斯的事情，却被告知那斯特罗斯是个疯子并亲手杀死了自己的妻子。

来到下一个房间又会有一波丧尸，但是此时发生了爆炸，空气、丧尸和Isaac都要被卷出去，想前面一样瞄准墙上的三角符号射击就好。完毕后从旁边的通风口样的地方进去。

零重力体验



进去后会看见一尸体和他留下的视频，旁边就是零重力垃圾压缩机，从左边的控制室打开开关后出来会碰到丧尸解决完毕后进入压缩机室，控制室里有个工作台，可以进行升级HP、武器等工作。出门后往左边飞，有个仓库，里面有电容和其他物资。进到另一个控制室打开压缩机，关闭的口会打开，从入口进去，此时风很大，必须按住SHIFT键加速前进，前进一段距离后右边就是重力地点。



进门后电力中断，一片漆黑要小心偷袭的丧尸。把地上的备用电池吸起来放到旁边的缺口上电力就能恢复了。用进旁边的储备室里把里面的物资搜刮干净吧。出了电梯左边就有一个电容，拿上吧。路上经过的房间会出现新的丧尸蜂拥怪，经常会一群爬在目标身上快速吸干体力，走远点打吧。



出门后又看到了炮舰艇（看来一直在跟踪Isaac啊）。跟着RIG走下到电梯后会来到一个大厅一样的地方，这里会出现大批丧尸，跑到大厅中间靠近玻璃的地方死守吧。各种不同的丧尸差不多都出现了，注意善用减速和分清目标弱点。

Mission4-恐怖图书馆

清完怪后旁边的椅子上还有战利品等。进入中间的大门后会有炮舰艇攻击，快速跑过去就行了。到了图书馆一样的地方还会有丧尸攻击，建议全部引到楼梯口后用切割枪攻击。这里的商店在其他地方，如果想去商店，呼出RIG导航按上下键选择黄色的商店路线即可。一路跟随导航走来到一个会议室一样的地方，从右边进去把墙上的隔板打开发现少一个保险丝的东西，从后面的另一块隔板里拿出保险丝装到缺口上另一边的门会打开。



别吓我



此时出门后跑到大门附近会有一波丧尸，射击正中间的玻璃把丧尸吸出去后再把门关上，刚打开的门会故障，不停的开关，用减速过去就行了，从房间内的通道去下一个房间，桌子上有个电容。途中经过电梯后来到下一个房间，这里会出现新的丧尸动作灵敏而且速度很快发出的怪叫特别吓人，跑到大门处，大门被不知道什么东西给破坏了，这里必须先解决了丧尸才能前进，尾随者丧尸一般不会正面向你跑来喜欢偷袭，时间充裕的话可以找个贴墙的地方慢慢死守，最快的方法就是冲过去减速，然后拳头猛打，如果地形狭小的话还是死守比较好。



继续跟着RIG走，从电梯上到2楼，一个教堂一样的地方有一小波丧尸，很轻松就可以解决，完毕后从后边的门走。

Mission-5冰库

后面就是冰库，冰库中间的小道一定要进去看看，会有电容的。冰库的管子有些会跳出丧尸，保持警惕，一担出现赏它一发减速。Isaac收到消息必须朝上走首先我们要下去关闭运动着的系统。告诉旋转的球状物体上方会有一块板子，用吸取功能在限定时间内使两块板子下落，一共六块板子期间可以利用减速技能增加时间。通过减速头顶上方的扇叶通过，顶上会飞来棺材，在棺材通过入口的时候入口还没关闭时赶紧过去。

移动炮台？



到商店后可以下载到之前捡到的装甲原理图得到新的装甲（路上捡到的武器、弹药、装甲等原理图都可以在商店下载到才能购买，之后不再提示。）。接下来的入口被障碍物挡住了，用吸取功能移开就行，从通道走的时候会掉到一个房间，出了房间后在前面的箱子后面可以得到原理图。路上还会遇到新的丧尸，允吸者，背上有三根触手，会发射腐蚀液。左右不停运动并射击触手即可。

别拖着我

跟着RIG来到教堂一样的地方，会遇到一个BOSS级怪物，扯着Isaac不放的同时会有喘息时机，要迅速瞄准怪物舌头上的黄点射击。解决了BOSS后会有一大波怪物围攻，不要理怪物，赶紧跑到进来时的房间门口守住，地形较狭小，可以选择切割器攻击。切记，不要跑到楼梯上，那会使你腹背受敌。一路走下去会遇到零星的丧尸，慢慢打就好接下来就可以存档了。从存档点出来后会看到声称要救自己的蒂娜，旁边两名男人却立马制住了自己，蒂娜露出了真本性，其实只是想利用Isaac的特异能力然后杀掉，根本没想救Isaac。

太空激战



就在蒂娜想要带走Isaac时炮舰艇跟踪到了Isaac，蒂娜和同伴被杀死，Isaac缺侥幸逃过了这次灾难，逃落到了管道底下。这里又会遇到一个BOSS级怪物在废墟中间不停攻击黄色弱点就行，由于机会不多稍有失误就会死。打断BOSS的手后趁BOSS没反应过来往前跑，前面的门用吸取能力打开。开门后又遇到了炮舰艇，Isaac和BOSS都会被吸出太空。最后在BOSS抓住Isaac时打爆旁边的燃料瓶引爆，Isaac会被爆炸掀飞回空间站。

Mission6-又回来了

就想回到了原来的地方一样，路上会经过许多和之前类似的场景，大厅一样的地方会有一大波丧尸动作很灵敏，要小心记得别忘了减速能力。这里的新丧尸是怀孕怪，肚子上一个大大的孕袋里面装满了蜂拥怪，不小心打破里面会跳出很多不仅浪费了弹药体力和时间。最好的打法是爆头，断手，冷静才是重要，如果一紧张误打到就不好了。



路上经过的地方会有很多弹出炸弹一样爆炸的小怪，注意不要靠近，而且要特别小心头顶的，头顶的很难能注意的到，墙壁上也有很多。开门后来到一个大堂，去路被大火挡住了。根据系统提示需要把造氧机的电池关闭停止造氧扑灭火，电池一个在正前方左边、一个在正前方右边、另一个在头顶上、按ALT脱离引力上去即可。头顶上的电池附近有个小房间，里面有个电容。火扑灭后马上把电池装回去一个。房间里有丧尸，就不用受氧气的限制慢慢打就好。解决后带上一个电池，下一个房间电梯的电池烧了。换上我们的电池就好。打开电梯后有个呕吐怪…小心了。

强悍的幸存者



出电梯后右边有个电容。打坏左边门的保险丝就能前进了。下去来到个放满集装箱的地方。贴墙往右边走。发现一个减速能力填充的装置。记住位置，往前走听到怪物的叫声后立即往回跑，利用无限减速小心解决就好。跟着RIG指示来到一个阳台，终于看到了一个幸存者，名叫艾利，但却不肯和Isaac一起走。剧情结束后先不要进门，往前走地上有个原理图。

自爆婴儿

一路来到一个育婴室，在第一个窗口你就能见到新的丧尸婴儿怪，靠近你会爆炸，被杀死时也会爆炸，攻击时记得拉开距离。一路走到婴儿演剧场的地方绕道演剧场内部开启开关后顶过丧尸的进攻就能顺利进到下一个地方。来到婴儿娱乐室又会见到女友MAKER的幻影，这里的火箭一样的玩具上有个电容。



在电梯里艾利找到了之前的斯特罗斯，Isaac请求艾利把斯特罗斯带去枢纽。一路走下去Isaac会和艾利相遇。这里必须趁着和艾利说话的安全时间把附近的物品都搜刮了，出现了一只巨大的丧尸，利用减速和中间的建筑和BOSS绕着打，看准BOSS手臂上的黄点攻击。



跟着RIG一路走，路上会看到阻止Isaac前进的装置，远远的打爆或者拿起椅子什么的扔过去就好。这里会碰到新丧尸守卫者，会发射类似与箭塔一样的怪物攻击，而且不能靠近守卫者，而且减速效果也不明显。对付他最好的方法就是用榴弹或者地雷（地上也有可以爆炸的罐子丢过去就可以）迅速解决不要不舍得弹药。守卫者掉的物品一般比较值钱，可以卖商店换弹药。

Mission-7紧急！缺氧！

路上的商店先不要急着进，小心丧尸的突袭。旁边有个工作台可以进行强化作，建议自身的强化把减速回复和血气强化满了，游戏里空气显得不是那么重要留着给别的武器强化把。还有就是切记随身带一个电容好在资源储备室能拿到补给。一路下来往左走回来到太阳能电池的所在地，攻击废墟上的燃料瓶可以将其推开。一直往下走，电池下的坑里有个电容。这里有很多散落的物品。时间充裕的花可以拿上。太阳能电池下面有两个燃料瓶，一起打爆就可以把太阳能电池推到应该到的位置上了。



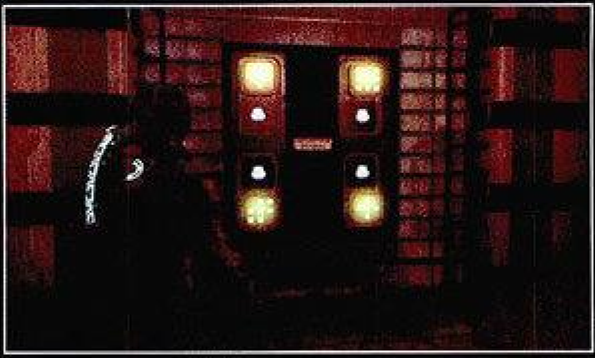
从旁边的电梯上到太空去，准备迎来BOSS的攻击BOSS有很多个，会打破玻璃这里空气就有限了，而且BOSS是很多个丧尸不断的进攻，这里最好换上攻击频率快的武器，如果资金丰厚的话可以购买喷火器（榴弹也行），别人说没空气的地方不能用喷火器，但是我用的时候没出现这种情况BOSS会从多个窗口上来，对准黄色弱点处攻击，喷火器可以很快解决别的武器就比较困难。如果只有攻击频率慢的武器活用减速就好。遇上BOSS不要远远的打，靠近猛打才是正道，靠的远了瞄准不容易，而且容易遭到另一只BOSS的背后攻击，靠近了虽然受到伤害的几率比较大，但是打得快了BOSS就伤不到你，杀死BOSS或者撑过一段时间后BOSS就会离开。

人工智能?

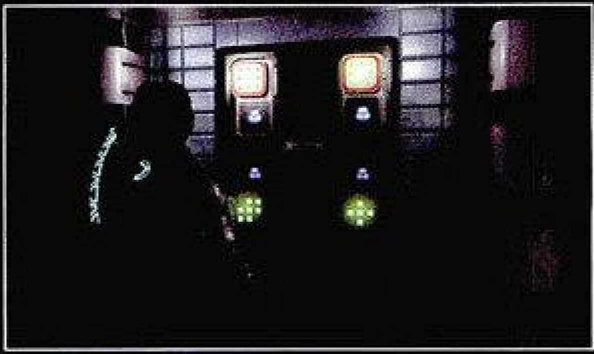


除了电梯要小心地上那些喷射炸弹的怪物啊，一不小心可就炸成两截了。呼出RIG跟着导航走来到一个像迎宾室的地方，这里的大门需要扫描DNA身份信息才能通过。这里到入口右边的保安休息室拿起保安的尸体放到门前扫描就能通过。进入门后电脑扫描到保安以外的生物开启了激光防护系统。这里保安尸体的作用体现出来了，扔到那些激光线上吧。左边的小通道内还有电容拿。出了通道后来到一控制室。注意控制室左边的大玻璃。远远的打破然后关上安全门吧。也可以利用它把丧尸吸出去。累计吸出20丧尸还有一项成就。从前面的小房间打开电梯的防火墙后，出门有一小波丧尸。威胁不大。上电梯后看到工作台先别去强化，小心身后突然跑出来的丧尸。

离开工作台后朝右边走，注意头顶上的蓝色五角标志，用吸取能力把障碍物移到左边然后使桥落下来。左边的箱子有电容，但是注意墙上的激光机关。到下一个通道中系统第二次扫描到未授权身份的人进入，抽出了氧气这里还会出现丧尸，迅速解决然后上前打开防火墙解锁吧。来到中央控制室从左边的管道吸开隔板后进到右边的小房间，把隔板全部打开，第三块隔板打开后会跳出蜂拥怪，慢慢解决了就好。把最左边的4个保险块放到最右边的缺口上。显示为绿色就是放置正确：如图



放置完毕后关闭露出来的控制台开关，从管道回去后，在管道旁边的开关调整管道方向。来到左边的管道这里跳出来的不是蜂拥怪而是丧尸了。减速然后慢慢虐吧。接下来的步骤和刚刚一样的。



出来后解决一小波丧尸把中央控制器的保险丝打坏，打坏保险丝丧尸就会进攻，当所有保险丝打坏了系统就下线了。路上的通道内还会遇到蜘蛛一样的小怪物。威胁也不算很大。一枪就可以搞定了。出门后会遇到一大波丧尸进攻，主要就是吮吸怪（三根触手的那种）这里要求灵敏的移动来躲避，一般左右躲避就打不到了。最尾处还有个资源储备室，拿个电容换资源吧。跟着RIG走，打开门进去后会看见女友MAKER的幻影。

太空漫步



等电梯到了太空后跟着RIG走控制太阳能板对齐。在第二块太阳能板下面有个巢穴怪，要赶紧瞄准他身上的黄色的弱点一边躲避射来的飞行物一边射击。如果氧气不够了下面有氧气补充站。宇宙很大，对齐完太阳能板后跟着RIG回去。艾利传来紧急呼叫，Isaac立马坐上上了喷射机回去，在太空中穿梭，注意左右躲避飞来的废墟，必要时还要从中间的缝隙穿过。

激战



最后Isaac奇迹般的穿过了通风口到达了。与艾利在大堂中央会面后丧尸杀进来了。空气被抽走，艾利与斯特罗斯现行撤到控制室帮Isaac打开锁住的门，这里会有源源不断的丧尸涌来。子弹充裕的话就潇洒一回吧，如果子弹不多情按照一下步骤，打断丧尸手脚射向其他丧尸伤害都不低，而且爪子类的手脚射过去基本就是秒杀了。撑到艾利开门后立马冲过去，这里丧尸是无限刷新的，你的氧气也不是无限的，所以赶紧跑吧。

出门后左转，角落有个电容。路上会碰到4个扭曲者，减速有限，等近身了才用。杀完后才进资源储备室拿补给吧。

Mission8-密布的机关



经过监视室后面会碰到艾利他们。从右边的门一直走下去会来到一个关闭着的舱门的房间，从旁边的装置那个燃料瓶装在舱门底下。然后点燃它把舱门推开就好。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bltwz888888

汇合



路上Isaac被高速转动的机关挡住去路，用减速然后通过就行，在底下还有减速能力的装填装置。路上会遇到零星的丧尸，三只触角的那种，左右躲避射击吧。通过高速运动的机关后又会看到一个舱门，从附近找到燃料瓶就行了。从舱门进去后来到一个垂直下落并且带有喷火的地方，最下方有个巢穴怪，由于我们处于上方有利位置，送它一个榴弹或地雷马上就能解决了。同样的方法打开舱门后来到圆形通道处，出口处左边墙上有个电容，注意下。

从旁边的门过去就能看到艾利和斯特罗斯了。

Mission9-启动！我们走吧



一路走上去，经过电梯，奋战丧尸后房间内有个商店，如果前面没有遗漏原理图就可以得到新的装甲了。这里路上会碰到新的丧尸，个子高达，杀死后会分成很多之前遇到的小蜘蛛怪。在近距离还是很难缠的。进到下一个房间后右边角落有电容，急着过去的话突如其来的丧尸会让你措手不及，特别注意，这里的玻璃也是会破碎的。不建议打破，自爆丧尸最好也引近了再杀断它手是不会爆炸的，距离太近，玻璃如果破了只有很短的时间给你机会关上。从旁边的门过去，有两个通道，最近的通道被激光挡住了，随便拿个物体一丢就行了，把箱子挪开可以拿到原理图等物品。路上有守卫者挡着，同样，榴弹地雷自选，慢慢射击它会不停射出小怪，更拖延时间浪费资源，浪费生命。



来到启动室，把地上的齿轮捡起来放到旁边中间的机械缺口处，剩下两个从旁边两个机械拿，把隔板吸上去后减速下落的速度拿出齿轮，减速用完了在旁边有补充站。还有工作台，可以进行强化工作。解决突如其来的丧尸后出门坐上电车吧。接到艾利等人后电车行驶了一段距离会被不明物体卡主，此时就要靠Isaac去查看了。来到堆满货物的房间，最左边有个电容拿，这里又会出现尾随者。附近的角落有蓝色的瓶子，射向敌人就可以减速，再活用自己的减速，小心翼翼点就能过去。在门口处还有个守卫者，老规矩吧二选一。守卫者后面还有东西可以捡，别忘记了。

巨大的触手。



一路下来终于看见挡住电车的东西了从旁边拿起爆炸罐子往有绿色血条的东西丢去吧。一般4发就可以解决。解决完后电梯会开启不要急着下去。从旁边多存几个在电梯上。下去后还会有，一口气炸掉吧。BOSS是无限刷的。给BOSS个减速马上上电梯跑吧。坐着电车惊险的逃过了爆炸，但是将军把接下来的轨道切断了。不得已只得重返卫星找别的方法。

出了电车后跟着RIG走一路到存档点都不会遇怪了，小小的休息下。

Mission-10消毒一下吧

坐电梯一路来到净化室，有只丧尸路过但不会攻击。开门进到下一个地方后就会有各种丧尸袭来，减速不要乱用，尽量用死去丧尸的爪子等攻击。

离心机

来到离心机所在地，把空中漂浮着的闪光的部件安装回离心机，到开关处开启。原路回到化室，这里净化室就会有一大波丧尸的进攻了。减速留给身手敏捷的敌人。

衰



正在坐电车回去的途中艾利发来消息看到一群丧尸向医疗站走去，不过艾萨克会直接坐车经过不用担心，结果我们又遇到了个障碍，电车停在了丧尸正在走去的医疗站，一下去进去门内就碰到丧尸，箱子上有个装有减速剂的瓶子，好好利用吧。一路下来的墙上涂满了蓝色的荧光剂，诡异的背景音乐，真是恐怖死了。打开防火墙后，后面会出现丧尸，直接往前走不用理会就好。房间内正前方就有个电容。出房间后从右边的电梯上去，出电梯开门后去路断开了，用吸取能力控制左边蓝色五角符号的桥拉过来。转个圈后再把桥拉回原位。从旁边电梯下去后尾随怪等丧尸会从不同方向袭来，跑到比较开阔的地方边跑边打。后边的小房间还有个电容。

失事



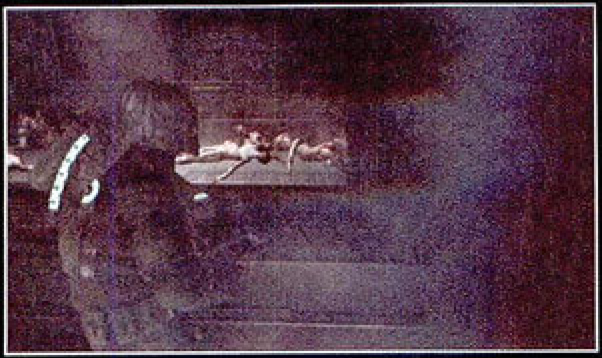
到另一边后又会有一波身手敏捷的丧尸袭来，在这之前还是在房间里等减速回满了再出门吧。跟着RIG一路来到失事电车的隧道，在0重力下飘走的时候小心隐藏在角落的丧尸。跟着RIG来到一个物资站，堆满了箱子的地方，有碰见讨厌的尾随怪了，这里可没有装有减速弹的瓶子了，先杀死一只，然后用失去的怪物的爪子解决下一只，以此类推，这里地形开阔不用怕被偷袭了。离心机机已经蓄能完毕，开启离心机后坐向逃生舱离开。

Mission-11疯掉的斯特罗斯

此时艾利发来通话，在通话中斯特罗斯似乎伤害了艾利。逃生舱被什么东西击落了，Isaac醒来时再次接到了艾利发来的通话，在通话中Isaac看到了斯特罗斯用螺丝刀刺了艾利的眼睛。在过道中躺着的似乎是用来做实验的人。



艾利的右眼



接下来我们又要和烦人的尾随怪碰面了，之前的经验也该派上用场了。斯特罗斯似乎得手了一直在与Isaac说什么第三步的步骤等等。跟着RIG到门前，发现电力不足无法开启，到地下的电池箱处拿新的电池换上去。中途会有很多丧尸围攻。来到一个采矿场，路经途中斯特罗斯突然从旁边跳出来，手上的螺丝刀还插着艾利的眼睛（真是要多恐怖有多恐怖）但是有铁栅栏挡住无法接触，此时斯特罗斯背后的艾利站了起来击倒了斯特罗斯，庆幸艾利还活着。斯特罗斯起身来，两人继续缠斗。此时门关上了，无法知道里面的情况，我们只好往前继续走。

对不起，斯特罗斯。



前面的路被废墟和火焰挡住了。突然一只丧尸将我们拖到了地下，穿过地下来到了没有空气的太空。正面就是一只巢穴怪会不停射出飞行物攻击，省时间的话就榴弹解决了吧。解决完后用RIG导航，路被激光挡住了从旁边的小房间拿出燃料瓶子安在卫星上，和之前打开舱门的方法一样把两个激光移开就好。进去后终于空气恢复了，但是艾利跟丢了斯特罗斯，并且手上没有自卫的武器，我们的Isaac得赶紧过去了。路上有个资源储备室，花一个电容进去拿物资吧。就在一个我们准备打开门的时候斯特罗斯突然冲到Isaac面前，我们没有办法只能杀死他了。

女友的认可



一路坐上矿场的升降机，这里会遭到大批怪物的围攻，建议换上大范围武器，切割枪躲在角落吧。威胁太大的丧尸再用减速，不要轻易滥用，死去的丧尸也是很好的武器，好好利用。升降机到达后开门就会碰到女友MAKER的幻象，和斯特罗斯一样不停地按E就好，从斯特罗斯开始几乎都是要玩命的按。女友MAKER恢复了原貌，不再是那恐怖的幻象，并对Isaac说“第四步，认可”。通过女友MAKER这关后我们开门后看见了艾利正在试图修复挖矿机，艾利已经装上一个电源，剩下要靠我们了，在这之前先到车后面寻找电容和其他物品。再从机器旁边和旁边的上坡路上拿到电源和电路板。开启车子后到旁边守住丧尸的攻击等艾利把车子转过来，从旁边的升降机上去车子。

Mission-12前进政府部门



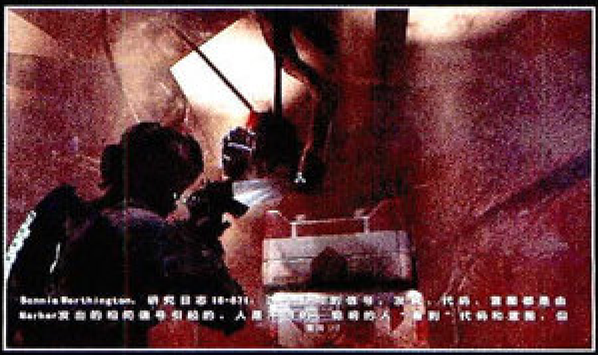
这里准备开往政府部门了，很长的一段时间我们要在车上顶过一波波攻击，注意悬崖上的丧尸喷射的攻击，赶在丧尸上车前打断其手脚也是很好的方法。减速要省着用，悬崖上还有各种补给等，细心注意，让我们大干一场吧。

终于到了政府部门，这里要和艾利分开了，艾利先行我们得追上他。没过多久艾利找到了一架炮舰艇。终于活着有希望了。Isaac觉得和艾利一起走艾利的生命会有危险得不到保障，于是决定让艾利一个人走。

Mission-13神石



将军看到Isaac进来了政府部门后警告Isaac，其手下有两百名全副武装的士兵，Isaac绝对逃不出去。来到挖矿机坠毁的下方，丧尸们已经跟上来了。解决了一小波后从大门旁边打开。进入大门后一批全副武装的士兵拦住了Isaac去路，立即跑向右边的洗手间躲避攻击。洗手台上有个电容。从管道一路走到控制室，把墙上的电源拆下，丧尸们就会趁机进攻，武装小队全灭。从原路返回，管道已经不能用了，从旁边的小门出去。路上有一堆的丧尸，不要理会，径直往前跑进入前面的门。此时RIG不能使用。进门后再次出现女友MAKER的幻象，女友MAKER用RIG给Isaac指示了道路，接下来我们又能继续使用RIG了通过几个门后又来到装满箱子的地方，不用说又要遇见讨厌的尾随怪了。之前我们已经有了很多的经验，这次也不是什么难题。



然后把空中吊着的电源更换门旁边坏掉的电源就可以了。经过一个常常的走到，我们来到一个实验室，4个激光不停运动着照着中间的物体，看来要绕过去是不可能的了，只能用减速然后跟在后面过去，减速的效果很快就会消失，动作一定要快。到另一边坐电梯控制激光停下后从降下的平台上过去另一边。

来到有着2根巨大管子的地方，准备迎接3波丧尸的攻击，这里地形狭小，用切割机解决很快就能过去。下到最底下后不要急着打开开关，小BOSS会随之出现，利用地上的减速罐子解决它吧。

恐怖的治疗



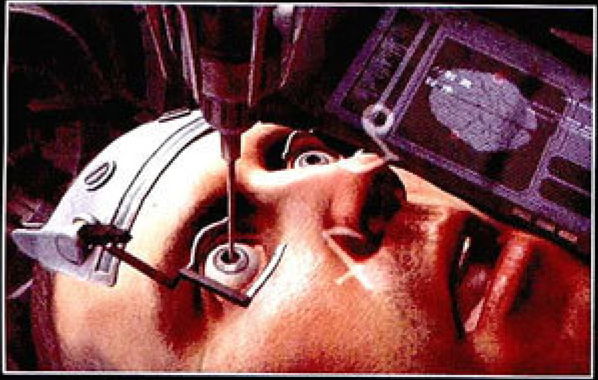
来到神石所在，连Isaac都惊叹是自己造了这玩意，随之注意到神石底下聚集了无数的丧尸，将军与Isaac通信谴责Isaac破坏了这一切计划，神石突然发出一声巨响，随之而来的无数丧尸被掀飞到空中。Isaac的女朋友幻象再次出现，提醒Isaac先要治好自己。来到旁边的房间，我们需要躺进这台机器找出脑中破译神石的密码。在这之前先换上切割枪再进。

第一步：爬进去。

第二步：把周围的螺栓拧紧，用它插进我的心脏吧，我已经准备好去死了。

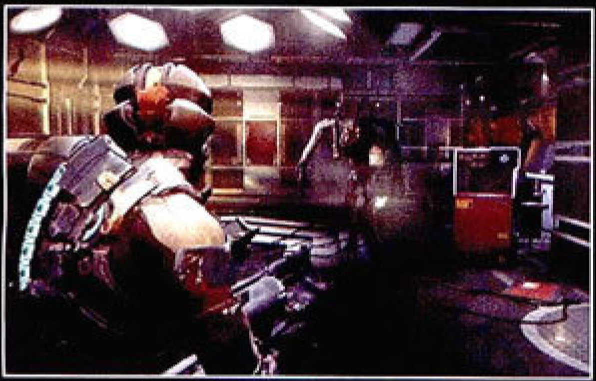
第三步：拿一根针插进你的眼睛。

Mission-14不死怪



出来后女友MAKER告诉我们，在神石那等着Isaac。此时先不要开启开关，一只新的丧尸会出现，不死怪，怎么杀业杀不死的，方法只能是用切割枪快速切断其双手双脚然后用减速减缓他的再生速度，趁这个机会打开开关。怪物会不停跟着Isaac，就算关门了也会从天花板上掉下来，一路往前跑吧。出第一个门后来到的房间，一个桌子上躺着一具尸体，拿上然后赶紧给门卫装置扫描。正对着尸体桌子的对面角落有个电容，时间允许就拿上吧。如果先走到了门前那么源源不断的丧尸和不死怪的阻拦会让你头痛不已。

进到的下一个房间的墙壁上也有电容。过道里有很多丧尸要注意。地上很多的减速瓶子不要浪费。不死怪追上来了就打断手脚然后减速就跑。



接下来路上碰到的商店和工作台就是最后的了。买足弹药血必备品，给切割枪买足弹药，然后脉冲步枪的弹药也买足了。强化完毕，然后上路吧。建议多买些滞留的包裹，在减速用完后可以瞬间自动补满。

Mission-15解脱

接下来的路上我们将到神石外围，路上的丧尸数不清而且是无限刷新的，不能在这里浪费弹药，带上激光切割枪敌人来了就给一枪，然后跑，径直跑到门口，门开启的时间用减速停止跟在身后的丧尸行动，一定不要浪费弹药。


AKER就在神石前方了，过去吧。



又被骗了



不料将军突然出现，给了我们一枪，这里要玩命的按E才能过，不要想着自己手速很快，这里连击E的判定可是很魔鬼的。最后我们夺过将军的枪杀死了将军，终于见到了女友MAKER。没想到女友MAKER最终还是骗了自己。

最终BOSS战！毁灭神石

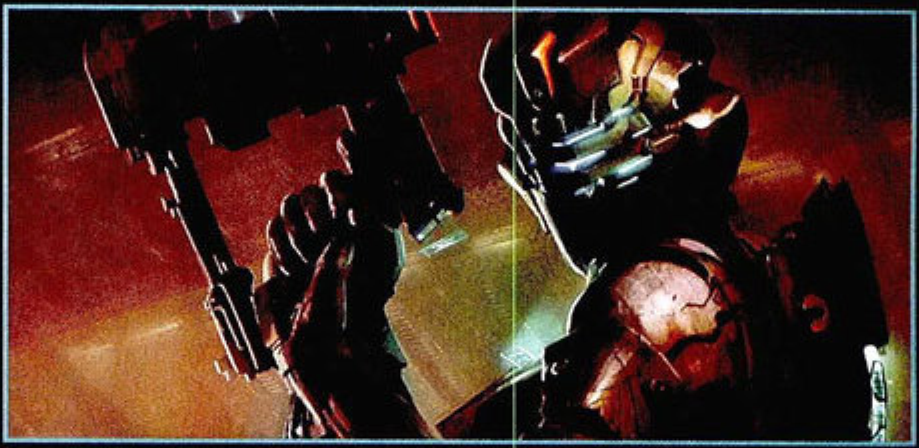
最终战开始。用小手枪不停攻击攻击女友MAKER，一段时间后会有很多群居怪冲上来，迅速换出脉冲步枪用一发榴弹消灭大半，然后再换出切割枪扫，这样怪物想要近身就很难了。被女友MAKER近身了就是直接死亡没有挣扎的机会的。攻击一会后神石的核心会露出来。怪物消失，集中火力攻击吧。如此反复数次，就能通关了。



终于回来了，神石也被毁了。最后基地就要爆炸，Isaac坐在原地，脑子里不知道想着什么。就在此时艾利回来营救Isaac了，不理会Isaac的劝阻，硬要从这危险之地救走Isaac。爆炸开始了，炮舰艇也被气流卷得不稳定起来，没办法，Isaac只能飞向炮舰艇，在空中飞也不算第一次了。很简单就能过去了。终于我们躲过了最后的爆炸，成功活了下来。

这里游戏结束。游戏结束后得到奖励新盔甲和新难度，可以在新一轮的游戏中第一个商店购买新的盔甲了。







再来一场二战风云
戴斯班克：雪山地牢 支线详解

Le Beaux Kuckelle小镇

任务＃01 不满的递送
Disgruntled Delivery

刚过序章，神秘的珊迪就出现在戴斯班克面前，她有一个包裹需要送给陆军上将(Army General)，在第一个城镇Le Beaux Kuckelle很容易就能找到这个主线任务NPC，不会错过的。

任务＃02 脑袋防护
Melon Protection



在战区(LE Battlefield)遇到一名前线士兵，他想买一顶新头盔保护他的脑袋，只要在第一个小镇的Poque LaTete武器商店购买第一个头盔交给前线士兵就行了，需要1999美元。

任务＃03 作战计划
The Plan

在战区做完主线任务，夺得了兽人的作战计划后，小兵希望戴斯班克交给陆军上将，这个任务可以和#01一起完成。

任务＃04 使用一个厕所
Use an Outhouse



为了让玩家明白厕所的传送作用，在经过大桥进入第一个小城后特地安排了这个任务，只要在旁边的厕所(Outhouse)处点击左键，就可以打开厕所地图，选择海军港口厕所(Navy Dock Outhouse)就可以完成任务。

任务＃05 找到忐忑船长
Find the Taint

通过任务#02会遇到武器商人，武器商人有两个送货任务，这个任务是找到忐忑船长(Captain Taint)，忐忑船长在大地图正南边遥远的海盗湾(Scruvyville)，随着主线一定会遇到，不用着急。

任务＃06 农场主布里兹班
Off To Farmer Blizbane

武器商人的另一个送货任务，任务目标农场主布里兹班就在第一个小镇北边不远处的布里兹班的宅邸(Blizbane Homestead)，穿过一个兽人基地就能看见。

任务＃07 仁慈
Mercy





Le Beaux Kuckelle的城镇医疗兵(Town medic)告诉主角由于战争导致城里的药品不够了，希望到北方的庇护所(Sanctuary)获得一些补给。庇护所在遥远的幽暗森林(Dark Forest)里，离小镇很远，到达那里后拾取地上的医药包即可。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

机器人博士系列任务

任务#08 失踪的父亲
Lost Father



小镇的露西·艾森本因(Lucy Eisenbein)的父亲艾森本因博士(Dr Eisenbein)失踪了，希望主角帮忙寻找。博士在北方很远的幽暗森林里(Dark Forest)，三核-7厕所旁边(Tricore 7 Outhouse)。救出博士后会有后续系列任务。

任务#09笼里的父亲
Father in a Cage



艾森本因博士被发现关在一个笼子里，博士告诉主角要想打开笼子就必须得到Mark-6型机器人的卡片钥匙，沿着大路往西走，干掉红色的6型机器人后得到卡片钥匙就可以打开笼子。

任务#10三核-7计划
Tricore-7 Plans

博士似乎还需要一段时间才能破解电子锁，他希望主角能把Tricore7的蓝图带给他女儿，让她找到那个失控的巨大机器人的弱点。利用厕所返回小镇交给露西·艾森本因即可。

任务#11扫描机器人
Robot Scans



露西应该找到了什么线索，她给了主角一个Mark-7扫描仪(Mark-7 Scanner)并说需要收集Mark-7型机器人的数据。不过这种Mark-7型并不在幽暗森林里而是要到游戏后期的T.G.I.W工厂里才能找到。进入工厂后把扫描器装备在武器栏然后对着任何一个7型机器人点一下就可以得到扫描数据。把数据交给小镇里的露西·艾森本因即可。

任务#12消灭三核-7
Destroy the Tricore-7

是时候毁掉那个邪恶的机器人了，传送到三核-7厕所(Tricore 7 Outhouse)，消灭巨大的机器人后完成任务。

Boss-三核-7



这台机器人自身是无敌的，需要先把露西给的Mark-6控制水晶(Mark-6 Control Crystal)扔到大机器人附近的地上，然后不停消灭附近的Mark-6型机器人即可让大机器人受到伤害。特别注意要灵活跑动避开或者格挡机器人的死亡光束，还有它会召唤出一种小型的治疗机器人，一定要及时消灭，否则会给Boss补很多血。

电台主持任务

任务#13真空电子管
Vacuum Tubes



在小镇遇到电台主持人(Radio Host)，他表示他的电台被破坏了希望戴斯班克能帮忙修复，但首先需要找到一些真空电子管(Vacuum Tubes)，在小镇北方的艾森本因居所(Eisenbein Residence)消灭Mark-5型机器人就可以找到任务物品。需要注意的是该机器人免疫雷属性攻击和晕眩，火焰效果也会抵抗，还要小心机器人被消灭后还会变成残骸再次发动自爆攻击，一定要注意格挡。收集足够数量的电子管后交给电台主持人得到后续任务。

任务#14摄影报道
Photojournalism





主持人的工作井然有序地恢复着，由于人手不足他想让戴斯班克进行一次摄影报道拍摄三张照片，目标是一个被战争破坏的城市(Destroyed City)。沿着大路往北走不久就能到达目的地，清理小怪后在灯光明亮的地方会提示拍照点，一出现提示就不要再移动了，先把照相机(Camera)装备在武器栏，然后点一下对应的武器键就可以拍出照片了。完成三张照片后接到后续任务。

特别注意 这里的小怪很多而且远程近战自爆各个类型都有，需要善加格挡。其中喷火的小兵千万不要让它近身，使用远程武器即可击杀。另外战场中的炸弹是可以用远程武器引爆的，威力巨大但是小心不要把自己伤到了。

任务#15广播中
On the Air



虽然主角拿去的照片基本是废品，但是主持人利用这段时间修好了机器人留下的破损真空管，现在该去修复电台广播塔了。第一个在布里兹班的宅邸(Blizbane Homestead)的左上方，然后在被破坏的城市的东北方开启机关放下吊桥后沿着吊桥往东走很快就可以看见第二个目标。然后在幽灵遍地的农场的西北方一条岔路上找到第三个通讯塔。最后两个只要沿着大路走就能找到，一个在三岔口另一个在三岔口往南的不远处。

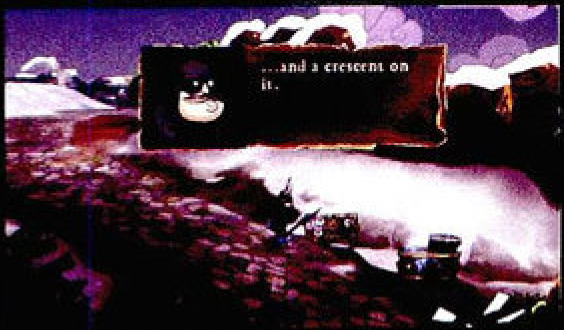
任务#16黑暗之心
Heart of Darkness

广播塔修复后主持人很高兴，终于可以开始工作了，他希望主角能找到丛林的记者斯科普(Scoop)，回收他的独家新闻，丛林(Jungle)在之前广播塔任务中布里兹班农场的东南部，沿着大路走很容易找到，而斯科普就在丛林南部的海岸边。从他手里不仅取得了独家报道，还接到了后续任务。可以一起交给主持人。

任务#17斯科普的秘密故事
Scoop's Secret Story

黑暗之心的连带任务，一起交给主持人即可。

任务#18怪异的宝箱
Odd-Looking Chest



在城镇的锁匠处(Locksmith)会接到锁匠的宝箱任务，那个宝箱就在小镇北方出口的不远处，但是这个宝箱一共有三个锁芯，点击宝箱后戴斯班克会描述出锁芯的形状(随机的)，比如圆形(Cercle)，十字形(Cross)，新月型(Crescent)，玩家需要记住锁芯的形状，然后与锁匠对话选择第一项告诉他这三种类型，之后锁匠就会按照要求配出特定的钥匙，就可以打开那种特殊的宝箱了。

特别提示 游戏中遇到的各种特殊的宝箱都可以记下锁孔类型后找锁匠配对应的钥匙后打开，不过需要交出之前配的钥匙。

任务#19肥料锁事
Manure Matters



处理完被破坏的城市(Destroyed City)西北部农夫斯坦肯(Strunken)和伊玛(Ima)的纠纷后可以在斯坦肯处接到这个任务。斯坦肯希望得到丛林驴子的粪便用作肥料。这个任务地点比较远，在海盗湾(Scruvyville)东南部的恶臭丛林(Scurvy Jungle)杀死驴子即可得到粪便。

任务#20恐龙便便
Dino Droppings

果然收集便便这种事还会继续下去。前往第二个城镇石油大亨油田西边的恐龙坟冢(Dinosaur Graveyard)杀死一只叫做雄霸龙(Tyrannoraptor)的大型恐龙后掉落。

任务#21冰冻盛宴
Frozen Treats



最后一个粪便收集任务，农夫想得到遥远的寒霜之岛(Frosty Island)的冰冻粪便。这个岛屿必须完成后期的主线任务取得海盗船，再从海盗湾出发向西北方行驶即可到达，杀死紫色的巨人后获得粪便。

军队系列任务

任务#22远征命令
Marching Orders



在小镇陆军上将的身旁，有一名陆军助理(Army Assistant)希望主角能帮他将机密文件交给海军上校(Navy Captain)。使用传送厕所来到小镇西南方的海军港口厕所(Navy Dock Outhouse)，还没等主角走几步突然就杀出一个兽人将命令文书抢走了，触发任务。

任务#23真他喵的
Dammit!



文书被夺之后，气急败坏的主角一路追赶，来到战区西北方，也就是战区厕所(Battlefield Outhouse)正北方的不远处，遇到那个倒霉的兽人就是一阵拳打脚踢，拿到文书后重新开启并完成任务#22。

任务#24为了战争
For the War Effort

助理的另一个任务是收集散落在全世界的废金属(Scrap Metal)，这个任务和前作的收集空罐头任务别无二致，只要在游戏中留意一下周围地上的废金属就不难完成收集。机器人和持枪的兽人容易掉落任务物品。

任务#25油料补给
Oil for the Ship

通过助理的机密文件任务认识了海军上校，他希望主角能去艾森本因居所(Eisenbein Residence)寻找一些供给船只的油料。艾森本因居所就在陆军上将的西北部，很容易找到。收集散落在地上的油桶即可完成任务。



特别注意 收集到油料后海军上校已经开船离开了战区，必须到布里兹班农场的东南方的另一个海军港口才能交任务。

任务#26拯救水手
Save the Seamen



海军上校的一些水手被一群格林姆掳走了希望戴斯班克赶往营救。沿着大路往东南方走进入丛林(Jungle)，在丛林西南边的格林姆营地(Jungle Greem Camp)就能找到四个被关在笼子里的水手。消灭小怪后打开笼子完成任务。这时上校的船又开走了，赶往布里兹班农场的北部另一个海军港口交任务。

任务＃27灰飞烟灭
Embattlements Go Boom



海军上校的船只受到了沿岸兽人加农炮的攻击，希望戴斯班克清理掉那些讨厌的加农炮。首先传送到被破坏的城市北方的被破坏的厕所(Destroyed Outhouse)，引爆右边兽人基地里两台加农炮。然后在布里兹班右边的农场路边有一个，还有一个在刚过吊桥的农场下面。这回我们的上校终于没有到处乱跑了，就在之前的位置交任务。

格林姆清道夫系列任务

任务＃28迷失丛林女王
Queen of the Lost Jungle





玩过原作的玩家相信对这个系列的任务不会陌生，在被破坏的城市(Destroyed City)东北角会遇到格林姆清道夫(Greem Exterminator)。他希望主角猎杀掉迷失丛林的格林姆女王。迷失丛林(Lost Jungle)在布里兹班农场的东南部，到达后丛林的西南部的丛林格林姆营地(Jungle Greem Camp)会看见一块耸立的白色石头，在石头上点右键弹出任务物品栏后选择清道夫给的哨子(Jungle Greem Whistle)，然后双击左键就可以召唤出8级的丛林格林姆女王，击杀后获得任务道具交给清道夫获得后续任务。

任务＃29高地平原女王
Queen of the High Plains

任务地点需要先做完庇护所(The Sanctuary)的主线任务，打开通往西边的大门后就可以在闹鬼农场(Haunted Farm)东部的格林姆营地(Greem Camp)找到第二块棕色的交配魔石。其他步骤相同。

任务＃30格林姆小岛女王
Queen of Greem Island



最后的猎杀任务需要完成主线后乘坐海盗船出海，到达海盗湾西部的格林姆岛(Greem Island)如法炮制即可。

农场主布里兹班任务

任务＃31狂暴的机器人
Rampaging Robots



通过武器商人的送货任务认识了农场主布里兹班(Farmer Blizbane)，他的农场受到了失控机器人的骚扰，希望主角能解决掉这个麻烦。农场就在布里兹班的东边，沿着大路走两步就能看见。需要注意的是里面混杂着8级的微光兽(Zapper)那是农场主的宠物，等级很高但是不会主动攻击，不要在处理机器人时误伤到它们即可。

任务＃32讨厌的骷髅
Pesky Skeletons



解决了机器人的麻烦后农场主布里兹班还有一个请求，桥对面更大一片农场被不死生物占领了，而且其中的亡灵指挥官(Undead Commanders)更是刀枪不入。让请求戴斯班克能收集骷髅的腿骨用于研究对策。做完主线任务放下吊桥后到对面的农场杀死任何骷髅既可获得腿骨。

特别注意 亡灵指挥官等级较高，而且免疫除了自然属性以外的任何攻击，接到任务的时候没有任何自然属性武器可用，所以最好敬而远之，注意格挡和补血，清掉骷髅后就不要恋战。

任务＃33腿骨递送
Thighbone Delivery

农场主打算将获得的腿骨交给恶魔女巫(Demon Witch)，恶魔女巫在北方很远的幽暗森林(Dark Forest)的西北方。

任务＃34红绿外星人
Red Alien / Green Alien



恶魔女巫接受了腿骨，表示愿意制作一把魔法印记对抗亡灵，但是她还需要一些材料。首先是红色外星人的粘液(Red Alien Goo)，前往恶魔女巫房屋的东北方。经过一座小桥后就会看见一个坠落的UFO，消灭附近的红色外星人后收集足够的粘液完成任务。

任务＃35圣者遗物
Heroic Remains



恶魔女巫需要的另一个材料是一个追魂者的遗骸，来到幽暗森林的入口处，也就是幽暗湖泊的西边，在一个不知名的追魂者的坟墓(Tomb of the Unknown Ghoul Slayer)可以找到需要的遗骸。

任务#36羊叫兽的…那啥
Do Bearalopes…In the Woods



最后一个材料是羊叫兽的粪便，杀死附近的幽暗森林羊叫兽(Dark Forest Bearalopes)即可获得。如果感觉怪物数量不够的话可以使用厕所切换一次地图后怪物就会重新刷新。

任务#37魔法印记
Magical Ward

收集完上面三种材料后交给恶魔女巫，她会制作出一个魔法印记。把它带给焦急等待的农场主布里兹班。

任务#38亡灵指挥官
Undead Commanders



终于到了扬眉吐气的时候了。布里兹班制作出了一把专门对付亡灵的宝剑统御杀手(Command Killer)，现在就可以找农场里的亡灵指挥官(Undead Commanders)一泄心头之恨了。杀死5个亡灵指挥官后拿着掉落的头骨交差。亡灵指挥官的死亡使得周围的亡灵全部得到超渡。布里兹班的农场终于安宁了。

任务#39向敌人射击
Shoot the Recruits



在布里兹班农场(Blizbane Farmland)东部三岔路口遇到一个前线士兵(Outpost Soldier)求助，他希望能消灭掉皮普巨人(Giant Pips)。皮普巨人虽然就在北面的雪山里，但是中间隔着障碍无法通行，随着后面主线的推进会找到一条山洞小道绕过去，然后杀死紫色的巨人后即可取得牙齿。

洞穴勘探者任务

任务#40丛林水晶
Jungle Crystal



在丛林(Jungle)的西北方，戴斯班克遇到的一个洞穴勘探者(Spelunker)，这位仁兄继承了原作懦弱无能的性格，继续向主角要求探索一系列洞穴。第一个目标就是他身旁的丛林洞穴了，进入洞穴清理洞里的小怪就可以采集水晶交给洞穴勘探者了。

任务#41岩石小路水晶
Rocky Path Crystal

穿过丛林到达真他喵高的雪顶山(The Really High Mountains with Snow on the Peaks)，在一条岔路口会再次遇到洞穴勘探者，洞穴就在他身后的小路里。

任务#42雪山水晶
Snowy Mountain Crystal

在雪山(Snowy Mountain)的必经之路上也有一个非常显眼的洞穴需要探索。不过这个洞穴稍微麻烦一点，分上下两层，而且下层还有一只比较厉害的9级恐龙Boss需要小心应付。

任务#43幽暗水晶
Crystal in the Dark

在幽暗森林(Dark Fores)里的幽暗之湖(Dark Fores Lake)北边也有一个洞穴。

任务#44巨蚁水晶
Giant Ants Crystal

在Strumfuquel小镇的西北方也有一个巨蚁洞穴需要探索。

任务#45坟冢水晶
Grave Crystal

在石油大亨的油田西部的恐龙坟冢(Dinosaur Graveyard)也有一个洞穴。

任务#46焦油坑水晶
Tar Pit Crystal

在石油大亨的油田的东部有一个焦油坑洞穴需要探索。

任务#47热荒沙漠水晶
Sandy Desert Crystal

在热荒沙漠(Sandy Desert)的西边也有一个洞穴需要探索。

任务#48仙人掌水晶
Cactus Crystal

在热荒沙漠北边的仙人掌森林(Cactus Forest)有一个洞穴需要探索。

任务#49血色水晶
Crystal of Blood

在血色山脉(Blood Mountain)西北部有一个洞穴需要探索。

任务#50塞拉山脉水晶
Sierra Mountains Crystal

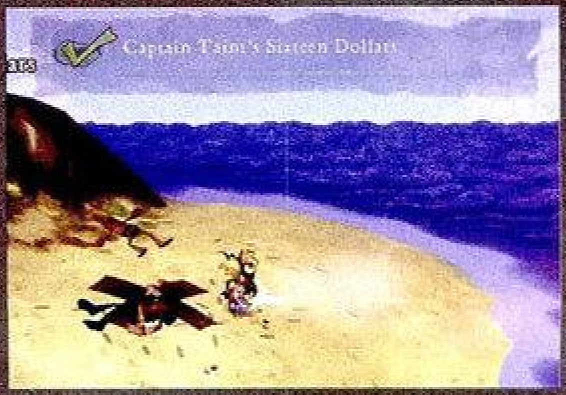
在塞拉山脉(Sierra Mountains)西北部有一个洞穴需要探索。

任务#51小岛水晶
Island Crystal

最后一个洞穴需要完成主线获得海盗船后出海，在北极岛的正东方找到最后一个洞穴。

海盗湾

任务#52为了祖国与陛下
Pour Le Roi et Le Pays



在海盗湾(Scruvyville)遇到法国的探险家戴拉波小姐(Mademoiselle Drapeau)，虽然对话全是法语，但是精通多国语言的戴斯班克表示毫无压力。戴拉波小姐希望戴斯班克在所有旗杆上都插上法国的国旗。第一个目标就在海盗湾东北部的洞穴旁，由于是必经之路

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

很容易发现。第二个在幽暗森林(Dark Forest)庇护所(The Sanctuary)门口。第三个在Le Beaux Kuckelle小镇西边停着坦克的海滩上。

第四个在恐龙坟冢(Dinosaur Graveyard)前面的小道上。第五个在Strumfuquel小镇北部装备商人的旁边。第六个在热荒沙漠(Sandy Desert)那片绿洲的右上方。第七个和第八个分别在T.G.I.W工厂入口处的厕所旁边和办公室房子的右边。第九个在塞拉山脉(Sierra Mountains)西南部铁道线的尽头。而最后一个需要完成主线获得海盗船后出海，在北极岛西边最远的蜘蛛岛(Spider Island)找到。



任务＃53藏宝图
Treasure Map



忐忑船长(Captain Taint)除了答应主角借船的要求外还提出了一个请求，他过去有一份藏宝图被叛变的手下夺走了，他希望戴斯班克找到这些海盗并且回收藏宝图。这些海盗的等级非常高，都在16级左右，建议等到后期再来完成。第一个就在海盗湾东南部的恶臭丛林(Scurvy Jungle)，第二个丛林(Jungle)东南部那个记者斯科普(Scoop)的右边，第三个在幽暗森林(Dark Forest)东北部UFO的坠落点附近，第四个在血色山脉(Blood Mountain)洞穴里，最后一个需要获得海盗船后出海前往北极岛西部的蜘蛛岛。

任务＃54忐忑的宝藏
Taint's Treasure

收集齐全所有藏宝图之后，忐忑船长表示可以让主角寻找宝藏。根据船长的笔记，宝藏藏在一个标着X的地方。乘船出海到达海盗湾东北方不远处的X岛(X Island)，在小岛东北面的一个标记着巨大X的地方打败一个海盗船长即可获得宝藏。



任务＃55海盗不解释
Pirate Without A Cause



海盗湾西边有一个喜欢宝藏的海盗(Treasureless Pirate)他想让主角帮忙找到一个宝藏。这个支线必须获得游戏后期的海盗船才能出海进行任务。得到船只后径直向西到达骷髅岛(Skeleton Island)，消灭岛上的骷髅后获得钥匙就可以打开小岛西部的宝箱。

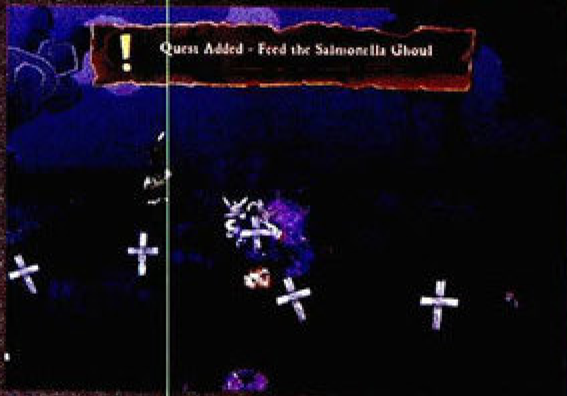
任务＃56海盗最好的朋友
Pirate's Best Friend



这个任务海盗湾的一位很喜欢鹦鹉的海盗(Parrotless Pirate)想找到他失踪的鹦鹉。这个任务同样需要得到海盗船，然后到达海盗湾北方的小鸡岛(Chicken Island)，清理完怪物后只找到了鹦鹉的羽毛。把它交给那位可怜的海盗。

幽暗森林

任务＃57喂养沙门氏食鸡鬼
Feed the Salmonella Ghoul



刚刚进入幽暗森林(Dark Forest)一只面目狰狞的鸡就向戴斯班克求助，它希望戴斯班克能找到什么喂它吃。食鸡鬼当然是吃鸡的啦，前往幽暗森林北方的庇护所(The Sanctuary)，随便攻击一只圣地原鸡(Sanctuary Chicken)然后把它引到食鸡鬼处就行了。圣地原鸡虽然只有6级但是血量极高不会被轻易打死。

任务＃58互揭老底
Rub it in

在幽暗之湖(Dark Forest Lake)北边，原作的房产富商瑞奇卡宾(Rich Cabin)打算在这里修建住宅。不过瑞奇卡宾正在和当地另一名富豪——石油大亨德里克沃油(Derek Oil)竞争谁是世界首富。主角的任务是把一份杂志送到德里克沃油处。这个任务要先完成庇护所的主线任务，拿到通往西边的大门钥匙才能在油田找到德里克沃油。

任务＃60证明他的价值
Prove His Worth
任务＃61银行与欺骗
Banking And Gouging
任务＃62看看谁在掌握一切
Look Who's Running Things
任务＃63金融对手
Financial Philistine
任务＃64谁才是老大
Who's The Boss
任务＃65暴发户
Nouveau Riche

以上的任务都是石油大亨和瑞奇卡宾互相较劲，玩家需要往返这两个地方递送杂志即可。

任务＃59财富之子

Wealthy Bastard

收到杂志的石油大亨毫不示弱，马上转手拿出另一份周刊要交给瑞奇卡宾。真幸运，厕所能互相传送。

任务＃66安全返航

A Safe Return

在恶魔女巫汉娜的宅邸(Hanna's House)的东北方，刚走过小桥时会遇到一个绿色外星人(Green Alien)向戴斯班克求助。请求夺回邪恶的红色外星人的飞船零件，任务目标就在它右边的小道不远处。这个任务可以和农场主布里兹班的任务一起完成。

温馨提示 这个任务的任务奖励是一把非常好用的外星光束枪，无限弹药而且威力强劲，推荐使用。



任务＃67许一个愿望

Make a Wish



恶魔女巫汉娜旁边有一口会说话的许愿井，看样子是很久没有人来许过愿了，它希望主角能投进去一枚硬币许一个愿望。许愿硬币(Wishing Coin)并不是平时获得的金钱，不过每一种怪物都有概率掉落。找到一枚后交给许愿井。做完这个任务后如果再找到硬币随时可以回来，可以得到一瓶大红药水。

任务＃68闹别扭的递送

Cantankerous Delivery

消灭庇护所(The Sanctuary)下层的Boss后，珊迪又神秘地出现并交给主角一个邮包，"敢来点新意么"虽然主角和玩家都是这么想的，但任务终归要完成。这次要交给Strumfuquel城镇的警长(Sheriff)，这个城镇只要用刚得到的钥匙打开通往西边大门就能找到。

Strumfuquel小镇

任务＃69两个遵纪守法的人的故事

From One Law Man to Another



刚打开通往西边的门后坐"电梯"上来没走几步就遇到了一个马车司机(Stagecoach Driver)，他希望戴斯班克能把一条消息送给西边Strumfuquel城镇的警长(Sheriff)，这个任务可以和珊迪的送货任务一起完成。

任务＃70天有不测风云

Neither Rain nor Sleight

马车司机的邮包被白岩麻匪抢走了，戴斯班克当然不会容忍光天化日之下的抢劫行为，穿过北边的闹鬼农场(Haunted Farm)就可以找到白色麻匪营地(White Bandito Camp)，干掉小矮子麻匪后就可以获得蓝色的邮包。需要注意的是闹鬼农场的幽灵怪物只能用自然属性武器对付。

任务＃71非常，非常漂亮的手

Pretty,Pretty Hand



看来马车司机的麻烦还没有完全解决，他的珍珠被白岩麻匪首领拿去做手臂去了。帮人帮到底吧，返回刚才的营地，杀死白岩麻匪首领(White Rock Bandito Orque Chief)即可回收珍珠手掌。

任务＃72马失前轮

Stagecoach Wheel

沿着大路穿过小镇没多久再次遇到马车司机，这次他的马车前轮又被万恶的麻匪给抢走了。敌人的老巢就在他们西北方铁道线的一条支路上的猩红麻匪营地(Red Bandito Camp)。

任务＃73马车被劫

Stagecoach Jacking



在血色山脉的西南部再次遇到司机，这次他整个马车都被麻匪给劫了，前往西边的湛蓝麻匪营地(Blue Bandito Camp)即可找到马车，戴斯班克是怎么把马车装进背包的？谁知道呢。

任务＃74花哨的帽子

Fancy Hats



马车司机身旁的年轻女士(Damsel)也难逃厄运，她的花哨的帽子被抢走了。这个任务和马车司机的任务可以一起完成，帽子就散落在白色麻匪营地(White Bandito Camp)里。

任务＃75花哨的珠宝

Fancy Jewelry

刚出小镇没多远，年轻女士与马车司机再次遇到了麻烦，她的珠宝被抢走了，罪魁祸首是猩红变节者麻匪。与马车司机第二个任务可以一起完成。

任务＃76不翼而飞

Now With Wings!

第三次遇到年轻女士时她很不好意思地告诉戴斯班克，麻匪抢走了她的女士用品。它们的老巢也在猩红麻匪营地，可以和车夫一起完成。



警长系列任务

任务#77 焦急等待的代理人
The Waiting Deputy

两个送货任务都会交给这位警长，这位警长也有自己的物品要送……那个代理人在小镇西边很远的T.G.I.W工厂的入口处，因为是主线必经之路所以不会错过。

任务#78 响尾蛇皮靴
Rattler Snakeskin Boots

由于近来麻匪活动频繁，警长有些忙不过来，戴斯班克听闻愿意伸出援手。有人报警说一双响尾蛇皮靴被白岩兽人抢走了，又来到之前的白岩营地，杀死几个小兵就可以得到皮靴。

任务#79 37.8升帽子
37.8 Liter Hat

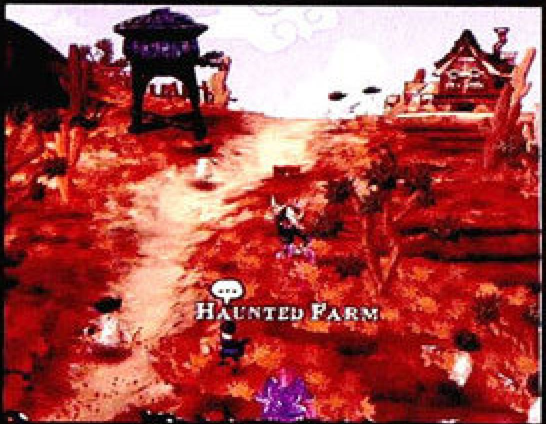
警长对戴斯班克的工作很满意，希望帮忙解决另一宗抢案，皮蓬福德的37.8升帽子被猩红变节者麻匪抢走了，敌人的老巢就在小镇西方另一个地图上的猩红麻匪营地(Red Bandito Camp)，清理小怪即可得到那顶奇怪的帽子。

任务#80 快枪手套
Gunslinger Gloves

这一回警长自己的手套都被抢走了，如果没有这双手套的话他连简单的文书都批阅不了了。犯人在血色山脉西部的湛蓝麻匪营地(Blue Bandito Camp)

寡妇任务

任务#81 回家
Going Home



小镇里的悲伤的寡妇(Sad Widow)希望主角护送她回到农场的家，顿时让人联想起原作护送任务中主角差点被害死。不过戴斯班克是不会拒绝任何一个人的请求的。沿着大路往东即可到达闹鬼农场。

护送任务注意事项 不要离护送NPC太远，要冲上去解决前方的幽灵枪手，不能让NPC受到太多的伤害。如果任务失败的话可以返回小镇重新对话选择第二项即可重置任务。

任务#82 失踪的丈夫
The Lost Husband

寡妇想寻找失踪的丈夫，她回忆说丈夫可能在血色山脉(Blood Mountains)，果然在血色山脉西北部的洞穴入口处找到了她的丈夫并触发后续任务。

任务#83弄巧成拙
Rio Loco

她的丈夫显然受够了妻子，他希望戴斯班克将一个纪念品带给她的妻子，想看看得知他的死讯后妻子的表情。首先进入旁边的洞穴，杀死一只白色的蜘蛛后得到"遗物"交给农场的寡妇，寡妇似乎对丈夫的"死"非常高兴……

银行家

任务#84资金危机
Money Troubles



小镇里的银行家(Banker)的资金周转遇到了一些问题，他想把这个消息告诉石油富商德里克沃油(Derek Oil)，这个任务可以和瑞奇卡宾的杂志任务一起完成。

任务#85 万亿美元
Trillion Dollar Bill



得知自己的钱被麻匪抢走后德里克沃油大为光火，戴斯班克答应夺回那笔被劫的巨额资金。从油田出去顺着铁路往西走，打通阻碍后就可以在血色山脉(Blood Mountain)西边的湛蓝麻匪营地(Blue Basin Bandito Camp)杀死小怪找到那笔钱。

任务#86 取消赎买权
Foreclosure

银行家非常感激戴斯班克的帮助。他提出了最后一个请求，希望帮助收缴那些老赖们的抵押房产。戴斯班克需要做的是将房屋门口有绿色钩钩的标志替换成红色的叉叉。一共有九所房子遍布全世界，首先来到Strumfuquel小镇北部就会看到一个目标，在绿色钩钩的标识上点右键，打开物品栏后左键双击红色的银行止赎标志(Bank Foreclosure Signs)即可，其他房屋的操作完全一致。第二个在血色山脉西南部的棚屋厕所(Shack Outhouse)旁边。第三个在Le Beaux Kuckelle小镇陆军上将的左边。第四个在陆军上将西北方的艾森本因居所(Eisenbein Residence)

第五个在塞拉山脉(Sierra Mountains)的探险家南边的一个破屋。第六个是闹鬼农场(Haunted Farm)里的寡妇房子。第七个是幽暗森林(Dark Forest)恶魔女巫的房子。第八个是被破坏的城市西北边伊玛与斯坦肯(Ima and Strunken)的农场。最后一个在热荒沙漠(Sandy Desert)北部劳伦斯的房子

勘探者威利

任务#87 恐龙切片
Dino Rashers



在小镇里会遇到勘探者威利(Prospector)，他想让主角采集特定洞穴的岩石样本来寻找传说中的培根肉，并给了主角一些雷管(blasting cap)，首先进入小镇西部跨地图后的恐龙坟冢洞穴(Dinosaur Grave cave)，然后再洞穴里按【I】键打开任务物品栏，然后在红色的TNT雷管上点右键把它扔到地上，马上离远一点，三秒钟后就会爆炸并得到岩石样本。这些任务都可以和洞穴勘探者任务一起完成。

任务#88 热荒腌肉
Sandy Sowbellies

在热荒沙漠(Sandy Desert)西部的洞穴如法炮制，得到另一个岩石样本。

任务#89 带刺的猪肉
Prickly Pork

热荒沙漠北边的仙人掌森林(Cactus Forest)有一个洞穴也可以炸出一个样本。

任务#90 血色山脉培根
Blood Mountain Bacon

在血色山脉(Blood Mountain)西北部有一个洞穴需要取得样本。

石油大亨系列任务

任务#91 满手油污
oil hand



通过瑞奇卡宾或者银行家会认识Strumfuquel小镇西边的石油大亨德里克沃油(Derek Oil)。由于他的石油油井被怪物破坏，他希望戴斯班克能寻找一些备用的零件。来到油田西边的恐龙坟冢(Dinosaur Graveyard)杀死小型的迅猛龙(Velociraptors)就可以在它们的胃里找到零件。交给石油大亨后开启后续的修复任务。

任务#92 石油怪物
Oil Monsters

任务#93 修复油井
Oil Fixin's



把零件交给德里克沃油后会接到消灭怪物和修复油井的任务，这两个任务是可以同时完成的，需要注意的是每修复一个油井就会召唤出一批怪物，小心不要被围攻。一共十个油井都在油田里面，想要找齐并不困难。

任务#94 石油怪头目
Big Oil Boss



擒贼先擒王，斩草要除根，德里克沃油希望消灭油田东边洞穴里的石油怪老妈，进入洞穴后需要点【I】键打开任务物品栏，然后在德里克给的香薰油(Scented Oil)上点右键把它扔到地上就会召唤出一个巨大的石油怪。击杀后拿着它的头交任务。





王牌猎手系列任务

任务#95 大虫
Worm!



在热荒沙漠(Sandy Desert)的入口处会遇到一个半吊子的“王牌猎手”(Big Game Hunter)，一番纠结之后他终于告诉主角，他希望戴斯班克能帮他搞定一只沙虫女皇。进入沙漠后在西北方的一个大型骸骨附近会出现一个蓝色的触手，那就是沙虫女皇。使用火属性的武器和旋转斧的高输出不难对付这类怪物。

任务#96 丝绸之路
Silk Road



下一个猎杀目标巨型蜘蛛在沙漠南部那块绿洲的右边。巨型蜘蛛攻击力比较高但是频率较慢，注意格挡或者使用远程武器。

任务#97 皇室皮普
Royal Pip



这回的目标在沙漠西部的血色山脉中(Blood Mountain)，15级的皮普国王非常威猛，不注意格挡的话很容易被秒杀。用自然属性的武器效果较好。击杀后拿着国王的头颅交差。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888

任务#98 好身材
Nice Rack

接下来猎杀任务是一头羊叫兽酋长(Bearalope Sire)，它藏身在幽暗森林里瑞奇卡宾北方的洞穴里，进去后会发现蓝色巨大的羊叫兽酋长，羊叫兽的冲撞狂怒很有威胁，注意使用格挡和高爆发的审判技能。

任务#99 只要尖端
Just the Tip

最后一个猎杀任务是一个触手怪物的触尖，在被破坏的城市的南边和布里兹班农场接壤的位置有一个巨大的弹坑，在那附近可以找到触手怪物，击杀后获得触尖完成任务。

热荒沙漠

任务#100 征募帮助
Enlisted Help

沙漠北边的劳伦斯(Lawrence)似乎想组建一支亡灵大军，他需要主角收集沙漠食尸鬼的拇指。沙漠西南边的营地聚集着很多食尸鬼，使用群体攻击的审判技能可以快速完成任务。

任务#101 最危险的生物
The Most Dangerous Creature



在沙漠南部的绿洲(Oasis)遇到一个隐士(Hermit)。他显然对戴斯班克的到来很不高兴，隐士随便戏弄一下主角没想到戴斯班克就当接到了任务。任务目标在沙漠西北方沿着大路走，跨越地图到达了一个叫TGIW工厂(Thank God It's Worttens)的地方。工厂的西边到洞穴那段小路上就会遇到绿色的巨大蜘蛛，消灭后得到蜘蛛的头交任务。

任务#102 神像神庙
The Temple of Idol-ness



隐士很惊讶戴斯班克还活着，并又随便给了一个危险的任务。这回先传送到丛林(Jungle)，在丛林洞穴中拉动控制杆，神像前面的沟壑就会慢慢降下一座桥。洞里的怪物比较密集，注意格挡和使用范围攻击技能。

任务#103 存在主义
Intro to Existentialism

隐士彻底无语了，他的最后一个任务就是让主角滚蛋(Get Lost)，不过戴斯班克理解成了迷失自我，只要走开一段距离就可以完成任务。

血色山脉

任务#104 炸药拖运
Dynamite Shuffle

在猩红麻匪营地(Red Bandito Camp)北部的铁道线上再次遇到火车司机(Engineer)，前方的道路又被堵住了。于是主角需要运送一个燃烧着的炸弹交给列车员(The Conductor)，但是直接沿着铁道跑过去的话会被阻碍隔开导致悲剧的产生。这里要先走铁道南部的一条小道到达血色山脉(Blood Mountains)，然后沿路绕至障碍的对面就可以激活山脉西南部的棚屋厕所(Shack Outhouse)。然后返回火车司机处再向他索要一个炸药，拿到炸药后往右边跑到最近的厕所传送到棚屋厕所，就可以从容的交任务了。

任务#105 找回零钱
Spare Change



在血色山脉遇到一个被麻匪骗走积蓄的男子，男子表示只希望收回他的幸运钱币。使用传送厕所来到血色山脉厕所(Blood Mountain Outhouse)，往北边走一点就会看见那些穿着绿色马甲矮子枪手，狠揍一顿后回收幸运钱币。

任务#106 盘子风波
Pass the Pan

血色山脉的一个需要盘子的男子(Guy who needs a pan)想让戴斯班克找回血色山脉修道士抢走的勘探盘，前往北部的僧侣聚集处就会发现僧侣不会和你战斗。这个任务需要先完成僧侣西边的代理人的驱逐令任务才会引发战斗夺回盘子。

任务#107 胃酸倒流
Acid Reflux

沿着血色山脉的铁道线往西走，会再次遇到火车司机。这次他会给玩家一瓶腐蚀酸液，需要马上送到西边尽头的列车员处，需要注意的是得到酸液后戴斯班克会进入中毒状态，而且毒素效果会叠加，不及时送到的话很快会被毒死。推荐使用加速药水顺利完成任务。

任务#108 驱逐令
Eviction Notice

通过警长的文书递送任务认识了T.G.I.W门口的代理人(Deputy)，获得授权文书后他希望驱逐血色山脉的僧侣，来到东边不远处的僧侣聚居地(Blood Mountain Monks)，在左上方空白的寺庙标志上点左键贴上驱逐令，这时所有的僧侣都会围攻过来，使用群攻技能不难解决。同时还可以完成勘探盘的收集任务。

任务#109 随雨飘散
Gone With the Rain

塞拉山脉(Sierra Mountains)的探险家刘易斯·克拉克(Lewis Clark)一觉醒来发现他的补给品不见了希望戴斯班克帮忙找回。所有补给品都在塞拉山脉内。地图不是很大耐心搜索不难找齐。

任务#110 我被快递恶心到了
I'm Sick of Deliveries

珊迪在戴斯班克消灭T.G.I.W工厂的大厨后给了主角最后一个快递任务，需要交给方尖碑研究员(Thongolith Researcher)。离开工厂后传送到城镇交给研究员即可完成。



来自极地的海之战士

——6.71巨牙海民攻略

作为和凤凰一同面世的新英雄，海象人目前可是相当地“虎”！能GANK能FARM能团战能单挑！几乎是一个从前期就能一路虎到最后的全能型战士，他的出现让众多英雄找到了第二春！他的出现更是打乱了原本已经均衡很久的DOTA格局！

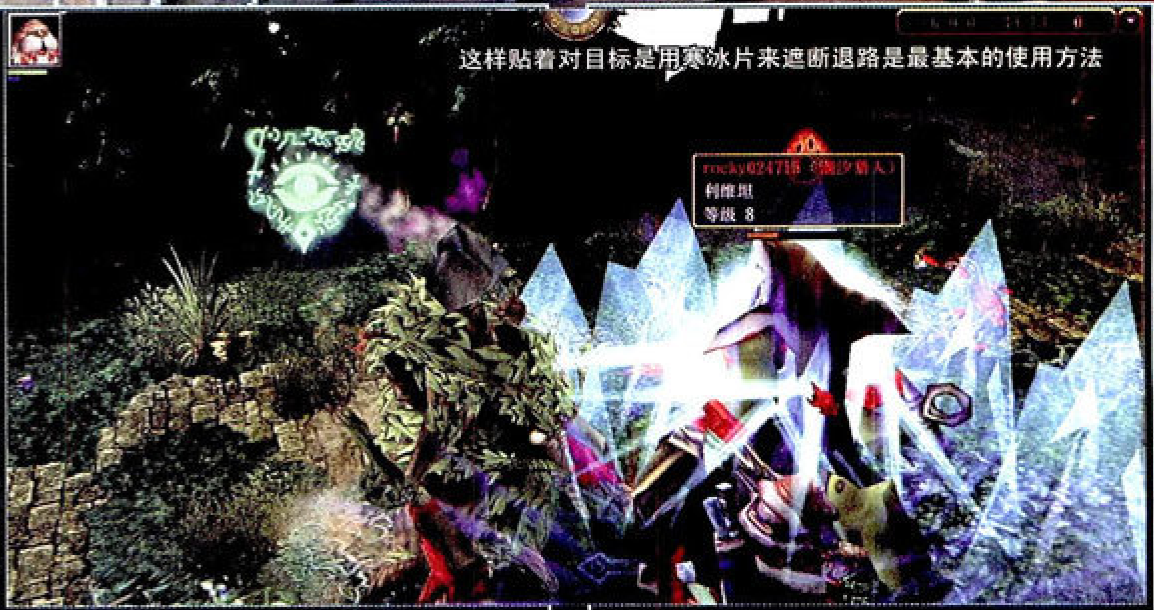
冰之力量解放！巨牙海民技能解析篇



寒冰片 主动技能 热键E
冷却时间：18/16/14/12秒
魔法消耗：120
施法距离：1500

效果：巨牙海民射出由5个锋利冰片压缩的冰能之球，能对200范围内所有敌方单位造成70/140/210/280伤害。如果冰能之球碰触到一个敌方英雄或者达到最大移动距离，就会爆开产生一个无法通过的屏障，持续5秒。

解析：夜猫在试玩海象人的时候，就感觉此技能太优质了！光伤害便有280这点，就可以说是既能用来FARM收钱，又能AOE敌方的万用技能了。再加上寒冰片的实际攻击效果非常类似于仙女龙的幻象法球，在飞行途中200范围内的部队都将受到伤害，超远的攻击距离使得寒冰片使用起来更加得心应手——树林后的偷袭、追杀敌方英雄、甚至是保护己方英雄。海象人作为新一代的GANK发起者，自然也得依靠寒冰片的另外一个特效：持续5秒的寒冰屏障，冰蛙设计的这个技能在发动屏障效果的时候非常完美，被攻击英雄的背后会产生一道圆弧形的屏障，这不但能让英雄不能第一时间向后逃跑，也阻止了对手其他英雄进入屏障参战。



这样贴着对目标是用寒冰片来遮断退路是最基本的使用方法

夜猫倒塔小贴士：其实光看此技能的介绍，各位读者或许还无法切实地体会到此技能的IMBA和COMBO组合，那就继续看下面几个技能吧！



超长的攻击距离和不俗的伤害在FAMR时候也得心应手



雪球 主动技能 热键E
冷却时间：40秒
魔法消耗：75
施法距离：1300
雪球最大追击时间：3.25秒

效果：巨牙海民把自己和任何附近的友方英雄堆成一团迅速增大的雪球（初始直径200，每秒增加40），向敌方目标单位滚去。滚动过程中，任何挡道的受害者都会受到40/80/120/160伤害并眩晕0.25/0.5/0.75/1秒；雪球击中目标单位时对其额外造成40点伤害和0.25秒眩晕。雪球的滚动速度为其内部所有英雄移动速度的总和。

解析：雪球其实是海象人真正王牌的技能，超远的1300距离的发动，和附带的晕眩效果，让老牌的GANKER VS、LION、SVEN等等泪流满面，而且此技能滚动过程中所带的群晕效果更是IMBA，不但能在团战中让对方阵

型不好的英雄全体陷入晕眩中，更能在GANK中让敌方英雄无法保护被GANK目标。真正恐怖的还在于，雪球能带身边的队友一起滚到目标身边，试想一下海象人带上人马酋长、熊战士、鱼人、山岭巨人等英雄突然出现在目标身边，一干目标已经被晕住，再加上这些群晕高手们的COMBO，啧啧，你应该明白有多恐怖了吧！


发现目标开滚！


其实是带了人一起滚的哦！

野猫倒塔小贴士：寒冰片和需求配合起来可以发挥出海象人最强的GANK能力，通常都是雪球先手，能带同伴就带同伴，不带同伴一个人滚也可以，就是滚慢点。雪球在滚晕目标之后，立刻接寒冰片伤害并阻断目标英雄的后路，你会发现因为你是面对面站在目标正前方，对方将无路可走，在屏障存在的5秒内，只能呆在原地应战或是被打死！雪球常用的GANK方法是和队友藏在树林后面，随后一起滚在雪球内，这样不但能增加雪球的滚动速度，更能和同伴一起围殴目标。



冰封魔印 主动技能 热键F

冷却时间：50秒
魔法消耗：75
作用范围：600
持续时间：30秒

效果：巨牙海民召来一道冰封魔印，唤出最寒冷的冬天。冰封魔印引发大暴雪，大幅降低进入其中所有敌方单位的30/40/50/60%攻击和10/15/20/25%移动速度。

解析：前言的时候说海象人是主GANK兼团战，此技能就是这个论点的论证之一。团战的时候海象人可以开冰封魔印限制对方团队的移动和输出！在GANK追杀的时候，减少目标的移动速度更是让追杀变得轻松！甚至此技能也是海象人单挑的时候压制对手的利器！


冰封魔印的减速效果在团战和GANK中都非常好用


海象挥击附带打断效果可以中断敌人的回城


大招

海象挥击 主动技能 热键R

等级1:落地受到75点伤害，减速2秒 施法间隔:30秒 施法消耗:50点魔法
等级2:落地受到150点伤害，减速3秒 施法间隔:24秒 施法消耗:75点魔法
等级3:落地受到225点伤害，减速4秒 施法间隔:18秒 施法消耗:100点魔法

效果：巨牙海民积攒力量准备发动强力一击。他的下次攻击会造成2.25倍伤害的致命一击，并把受害者挑到空中。受害者碰到地面上受到伤害，移动速度降低40%。如果被攻击目标生命值低于50%，巨牙海民将造成4倍伤害的致命一击。

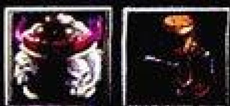
解析：海象人很BT的一个单杀大招，和雪球+寒冰片配合起来是海象人GANK的三大连杀，要让海象挥击达到最高效果，自然就是挑已经半血以下的目标下手，如果单靠海象人一个人想用WE两招就杀到半血几乎是不可能的，所以尽量和队友配合才可以在先手秒掉人。不过，在后期因为大招的CD极短，在一次团战中，只要有机会追击，海象人绝对有第二次使用的机会，那这次出手就等同于斩杀了！

夜猫倒塔小贴士：海象挥击的第一下伤害值与海象人的自身攻击挂钩，所以，前期可以尽量靠控双倍伤害符来用三连秒杀目标，基本手法就是W滚人，然后E封后路，在对手无路可退的情况下先用普通攻击敲到半血以下，再发动海象挥击来终结对手。

夜猫流加点攻略：目前海象人的加点默认的只有一套，就是主E寒冰片，辅升W雪球，有大招R海象挥击就加，最后升级满F冰封魔印。出门第一级肯定是W雪球，随后就是主寒冰片，因为此招是前期的主要伤害来源，提升雪球的等级虽然能同时增加攻击伤害和眩晕时间，但雪球真正的奥义还是带同伴一起滚和前进过程中的群晕效果。在LV7的时候，海象人有LV4的寒冰片，LV2的雪球和LV1的海象挥击，就是GANK的黄金时间了。对于冰封魔印的加点，也有人提出过LV7的时候点1级，增加团战群体减速效果的建议，这个自然也是可行的思路，毕竟将近600范围（近乎小全屏）的减少移动速度的特效在团战中的作用还是非常明显的。野猫也曾用过只要1级雪球用来滚队友，辅升冰封魔印的路线，在对以物理团为主的敌方队伍时，中前期压制效果惊人。


后期发动4倍攻击时能达到1000以上的伤害

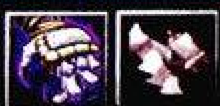
巨牙海民配装攻略



这两件装备是海象人前期游走时候保证续航能力和持续GANK能力的保证。骨灰盒的回魔能力和杀人后充能的特效基本能保证海象人足够的技能魔法使用，外加追杀时候的DOT伤害。魔瓶的作用，则是控符，海象人其实是非常需要符文的英雄之一，吃到双倍的时候大招的伤害可秒人，吃到隐身的时候可以直接到目标身边开大暗杀，吃到加速的话雪球的滚动速度更是杠杠滴！



这两个是最新几个版本出现的新道具，先祖鼓能提升9点所有属性，增加9攻击力，而且还自带被动的耐久光环，提升周围友方5%的攻击和移动速度，最主要的是他还能有使用4次提升10%攻击和移动速度的技能，这对海象人来说显然是和队友GANK的神器。诡计之雾是100G能使用3次，让附近的友方单位全部隐身，并提升15%的移动速度，这更是目前GANK英雄们都抢着用的隐身粉。



这两个装备都是服务于大招所用，洛萨的潜行可以让海象人偷偷摸到目标身边使用大招。随后再WE连招，后期由于大招CD很快的关系，很容易再次用大招直接斩杀对手。食尸鬼王的臂章则是为了最大幅度提升大招的攻击力，增加的40攻击力，固定的为大招提供了最少90的攻击伤害，如果目标低于50%引发4倍伤害时，那将是惊人的160点攻击力。



这三样是海象人平民装的代表，秘法鞋可以提供足够的魔法让海象人随便使用技能。先锋盾和挑战头盔的双肉盾加持让海象人在雪球滚进敌方阵型之后，有很好的生存能力。



对剑对于海象人的提升不用多说，撒旦邪力主要是为了大招能拥有更强大的攻击力，类似于高级臂章的作用。而冰甲则是和冰封魔印相配合，更强大的进行攻速与减速的双控制。

巨牙海民的黄金搭档



抢拿FB类：地精工程师　剑圣

其实很多英雄和海象人配合都能完成FB，如果是针对性的3V2拿FB的话，基本目标都没得跑。





最强晕眩组合：

人马　神牛山岭巨人　发条地精　猛犸　潮汐　斧王　渔人

以前要买跳刀的英雄现在都可以报海象人的大腿了，雪球先手晕，队友后手晕，而且一个雪球还能带好几个，滚到中心里面一通AOE群晕大招……



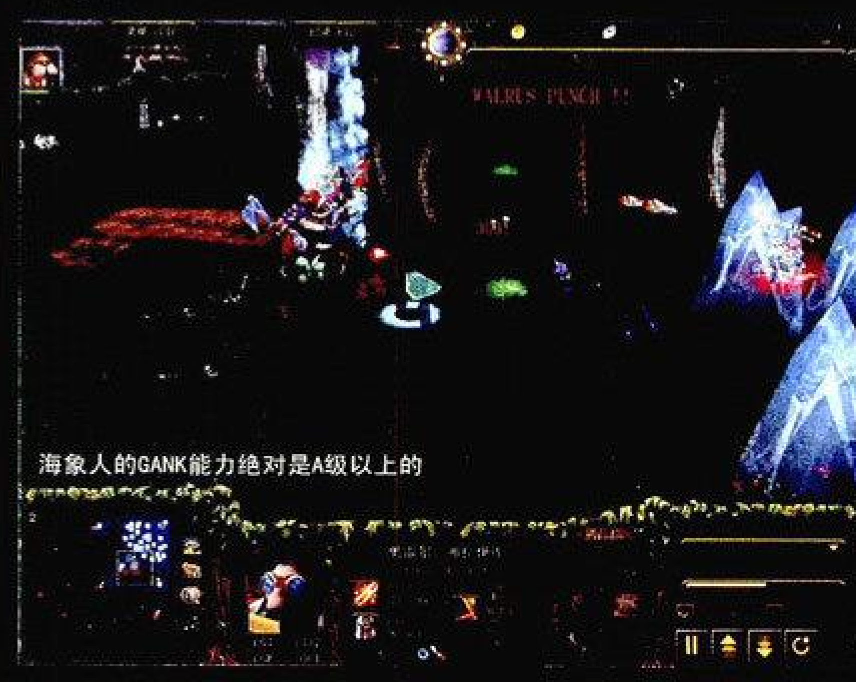
带斧王一起滚，然后堵杀对手



GANK强强联手：

风暴之灵 精灵守卫　食尸鬼　神灵武士

前两者和海象人配合起来可谓是绝对的GANK节奏带动组合，原本GANK能力就很强的两人和海象人配合起来更是杀人于无形。食尸鬼和神灵武士则是互补，食尸鬼增伤，神灵武士大招牺牲，都有可能为对方制造人头机会。



海象人的GANK能力绝对是A级以上的

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfrz888883

杰哥特攻队 为你打造最有趣的战术

■文：杰哥 ■美：小杰

前言

大家好！这次推出我自己的新栏目——杰哥特攻队，这个栏目的目的是为了给大家创造属于我们自己的战术，你们可以和我一起讨论战术还可以让我来为你们分析战术，甚至大家可以上传一些自己的战术让更多的人知道你的新战术，一切最新、最有趣、最强力的战术尽在杰哥为你打造的特攻队中。这期让我们来看一些这些有趣的战术吧。

母船黑洞加“闪电球”

神族



最华丽的阵容

神族的母船一直上镜率很低，由于暴雪的一度的削弱母船，使得一些高端玩家基本上就已经废弃了这个单位，而现在我就要说说这部母船搭配其他单位的威力，此战术需要前期稳固的地堡防守也就是造光子炮塔，炮塔当然越多越好但是由于初期的建造顺序水晶还是要合理运用。优先建造光明圣堂武士研究闪电技能，初期可以挡住低级兵种的侵略，到达了中期你就可以建造好一部母船了。母舰拥有2个技能一个是让自己的部队传送到母船所在的地点，第二个技能就是制造一个黑洞使所有在陆地和空中的单位在黑洞的范围中全部被吸入，有人研究过等黑洞结束兵全部放出来之后放闪电的效率其实并不高，但是把自己的光明圣堂武士合并变成“白球”再进入自己施放的黑洞中，等黑洞结束后敌方出来的兵在“白球”的攻击范围里的所有兵基本上全灭（白球的数量需要达到5-7个）。

此战术的有趣指数为★★★★

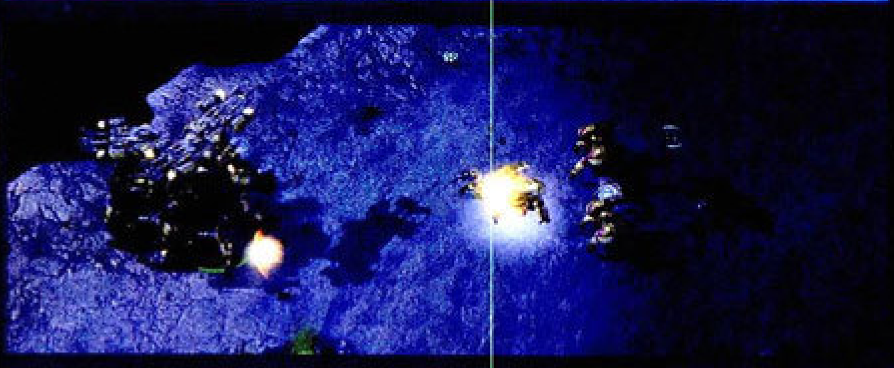


雷神加工程车

人族

上次在scv栏目中就有此战术，可想而知这套战术还是比较实用的，初期一样需要防守，人族的防守很简单路口封住造地堡防守机枪兵5-6个即可，等雷神出来的时候基本上可以出一部运输机，你可以选择2种方式进攻：第一种方法是先把农民送到指定的地点然后用运输机送到高地上然后把雷神运输到上面，第二种方法是直接运输雷神以最快速度到敌方基地，第一种方法最实用。大家也可以尝试一下带着一群农民修理一个雷神，这种感觉非常好，死都死不了。

此战术的有趣指数为★★★★★



感染虫丢变异人

人族

这个战术是最为隐蔽的战术之一，虫族拥有埋地的技能让一些单位能够在战场上起到决定性的作用比如埋地毒爆虫，大家现在都特别喜欢用这套战术是因为这套战术简单而暴力，但是你们肯定没有想到虫族会放魔法单位感染虫会具有更暴力的技能——孵化变异人，我来解释一下感染虫在出生时就拥有这个技能，施放能量100点招出一个类似僵尸一样的兵种，这个兵种叫变异人具有机枪兵的攻击力但是会在20秒结束之后消失，看起来似乎没什么特别，但是配上虫族的埋地技能可谓是绝配，感染虫不像蟑螂需要升级地下移动的技能才能埋地走路，只要升级好埋地技能感染虫就可以悄悄的移动到你想移动的任何地方。其实这还不是最关键的，最关键的在于埋地的感染虫可以在埋地的时候投出变异人（自己本身不会现身），在对方忙于在前线的操作时候，可想而知在后方丢几个变异人的结果会是怎么样。

此战术的有趣指数为★★★★★



基地惨不忍睹



动漫生活铺

让我们回到动漫中去 K-on中所出现物品考究

与《NANA》强烈朋克风不同的是，《轻音少女》讲述的是一个刚上高中的女孩子平泽唯和其他四位主角一起将快要废部的轻音部重新建成，并且一步一步向着自己的希望前进的故事。新学年开始，樱丘高中“轻音部”因原有部员全部毕业离校而无法满足至少4人的数量要求。此时4名高一女生机缘巧合先后加入，使轻音部免于废除。K-ON!的故事也就此展开。

平泽唯 普通版

Gibson Ies paul standard cherry burst



这是一款在2008年7月28日由著名的吉他制造商Gibson在纽约Iridium俱乐部吉他推出最新款的吉他--这款实心电吉他发展的先锋致力于让声音变得更摇滚。这款经典高雅的吉他，经过重新升级和功能的提升，已经成为迄今最为瞩目的乐器之一。

这把吉他具有很多特色，可以说为电吉他改造拓宽了很多道路。首先，它使用加粗的琴颈连接琴体，而新的不均匀琴颈轮廓对于任何吉他手来说都是能拥有最舒适手感之一的设计。但唯看起来如此弱小的手不知道加粗的琴颈是否适合她，这也可能是原作者没有想到的。其次是锁定式旋钮也是第一次被用于Les Paul，改进了18：1的齿轮齿数比使弦音改变。然后这把电吉他使用了新设计的控制器包括定制，还有由吉他电子学领域的领头制造者之一的Bourns制造的镀金分压计，使音色听起来有了一个新层次的通透明亮感。最后，它利用了革命性的Plek系统，精确地调整品的距离，并且精确的量出指板到每根弦的距离，实质上去除弦的嗡嗡声，保证了演奏时的舒适感，提供了无与伦比演奏新体验。

这把吉他有这么多优点，价格自然不菲，太狼查到这把琴官方标记是15000人民币，实在是想不通平泽唯作为一个普通的高中生是怎么买的起这把琴的。有爱好者捐赠了这么一把吉他给《K-on》中的学校的原型，但是听说最近“吉太”被偷了，或许是一些K-on的狂热爱好者想收藏，却实在买不起如此价格高昂的琴，无论怎么说，还是尽早把吉他还回去吧。

秋山澪

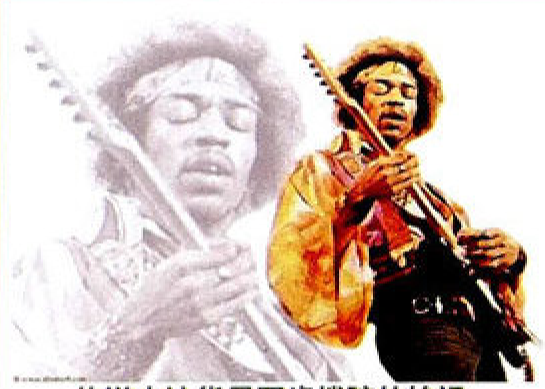
Fender AMERICAN Standard Jazz Bass Fretless



秋山澪用的这把Jazz Bass在1960年代推出时，其豪华的特色让许多人瞠堂结舌：流线的对称琴身、超轻薄琴颈、既醇厚又狂野的音色；使用这把乐器就像开着跑车奔驰，给人无限的快感；此款贝斯在当时也是Fender最抢手的产品之一。

而近几年全新推出的American Standard Jazz Bass Fretless 经过纯正血统传承，更增加了几个特点，经典高质量琴桥、更轻薄的烤漆让琴身强化共鸣度；Fender全新改良的调音钮，减轻了30%的重量，经典的外观却保持不变；琴颈以更丰富、更深的着色处理，使整个贝斯外观更为优雅；亮光处理的枫木/玫瑰木指板与缎面背板，让您使用这把Jazz Bass更为顺手；Fender独家特制SKB琴壳与新颜色珍珠银烤漆版本贝斯等，是喜爱贝斯的您绝对不能错过的极品乐器。

虽然，这把Bass和《NANA》中本城莲那把是同一厂牌，但音色上比起本城莲的那把好上不少，由于是近年来重新改进生产的，在演奏方面更加把乐手的真实感受考虑进去，很多地方都符合了人体力工学。不过由于秋山澪是左撇子，所以对她来说这把琴肯定是定做的左手琴。这把Bass的官方售价是13000RMB（K-on的妹子都是土豪）。



传说中这货是牙齿拨弦的始祖

动画第5话中“里人格”觉醒的泽子老师要教小唯弹奏的“牙齿拨弦”技法其实真实存在，被誉为摇滚乐史上最伟大的吉他手之一的Jimi Hendrix，其拿手绝技就是在现场演出时用牙齿拨弦。动画中不断恶搞的另一漫画名作「重金摇滚双面人」里的男主角克劳撒二世也曾施展过这一绝技。



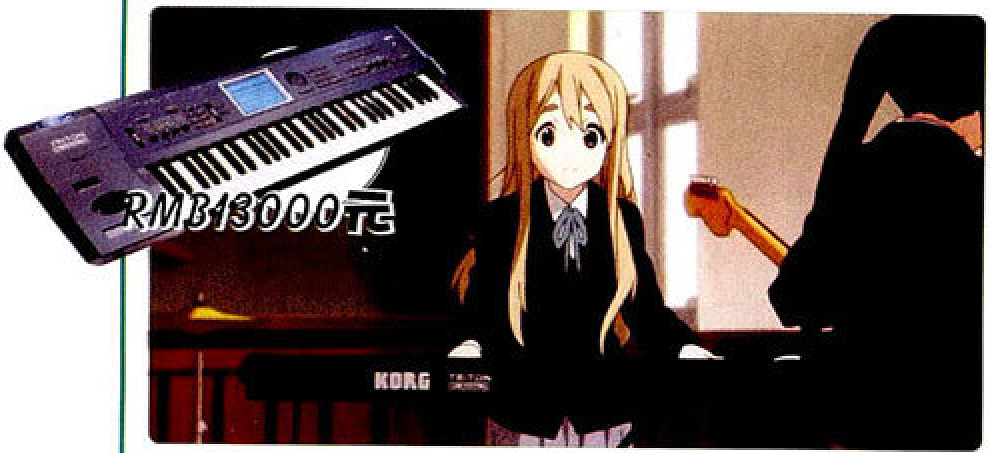
渺小的我当年以为这是在啃吉他

顺带一提，第一话小唯刚进轻音部时为了展现“乐器演奏”才华时，被律送上前所吹的口琴，为德国产的Hohner Golden Melody，是现在普遍常见的口琴品种之一，特点为音色清澈不浑浊，容易吹奏，曾是世界口琴怪杰Howard Levy的最爱，价格大约为220元人民币，是目前出现在轻音部已知价格最便宜的乐器。



琴吹紬

Korg Triton extreme



俗称“蓝战士”的键盘61键合成器，几乎是一款终极的键盘，这很符合紬大小姐的形象。配有真空管处理，USB音频CD和数据共享，压缩闪存（CompactFlash）数据存储器、数字输出/输入和声音填塞，在强大的声音库和HI合成引擎的辅助下，能胜任各种中下型的乐队演出。

这款键盘合成器为整个乐队提供了很好的技术保障，能够将乐队的音色和演奏范围提升到一个其他人无法企及的地步。一个拥有如此强大的功能，而13000RMB左右的售价相信对于紬这样的大小姐来说，实在不算一个过分的数字。别忘了人家大小姐就连“众多别墅中最小的一个”里都设置有专门的练琴室，更别说她从小学习的钢琴那才真是昂贵得让人头晕了。



田井中律

yamaha manu katche signature



网上实在搜不到日落黄的图所以用同型号的黑色版

这位大额头姑娘贵为乐团领袖，却看上去是轻音少女中最“穷困潦倒”的一个，她所使用的乐器也证明了这一点。大家还记得Mio在动画经常说律的鼓点太响，这其实就是这套鼓的特色，风格平实稳健，中频的表现尤其突出。由于轻音社不会演奏太过于摇滚风格的乐曲，并且主要偏重于轻快的民谣风格乐曲，律的这套鼓的中频优点在这里发挥的淋漓精致。

因此让她担任乐队中最需要激情释放和鲜明节奏感的鼓手，确实是十分妥当的决定。鼓手掌控着乐队演出里的关键性节奏，利用鼓点来强调歌曲本身的节拍，并且借助镲片的强烈听觉感染力来抬高现场气氛，这都是鼓手所必须掌握的基本技能。律在动画中使用的镲片型号为Zildjian A Zildjian 4-Piece Cymbla Pack，特点是音色干净无杂质，震动回馈力度适中，共振频段优越，耐用性良好，价格约为4千多人民币。爵士鼓则用上了Yamaha Manu Katche Signature系列，风格平实稳健，中频的表现尤其突出。这一系列的爵士鼓的开发灵感来源自法国最著名的鼓手Manu Katche，他对于节奏的巧妙运用以及splash的节奏中敲击都让人过耳难忘。律的演出风格在一定程度上借鉴了Manu Katche在2001年演唱会上的技法，如对鼓点的非传统节奏越位以及敲击鼓面时行云流水的手法等等，都颇有神韵延传的意思。这组鼓的单个售价大约在5千多人民币，动画中更是用上了编号为Yamaha JK6F4MK的鼓镲组合，配色为鲜亮的日光黄，颇富动感激情。

中野梓

Fender Mustang



这把吉他很小、很轻、很复古，典型的FENDER "C"型琴颈，但是略带锥形，琴体很薄。从音色上来说，功率很小，没有传统FENDER那种晶莹剔透的感觉。听上去声音像6根“钢丝”在作响！但是声音很有凝聚力！MUSTANG采用的是41MM的NUT宽度，这导致她的琴颈特别窄，很适合手小的人。她的有效弦长是640MM，导致品与品之间的距离也很小。还有就是琴身，MUSTANG采用椴木的琴身比较多，也有用杨木的 具体根据，年份不同，而有不同的差异。相对ST她的琴身要薄很多。

这把琴非常的轻，而且它其实是作为一把入门级的电吉他，但它的价格足可以把所有想学吉他的人吓到火星上去。足足7000RMB对于很多中学生来说实在不知道这钱怎么来的。

最后还要再插上一句，小唯她们去选购吉他时所进的店，在现实中也有原型。该店是在日本音乐爱好者中相当有名的JEUGIA 三条本店，位于京都市的中京区。动画中那华丽的一整面墙的吉他，正是该店充满“视觉冲击力”的特色之一。好吧，你们这帮中学生真的很适合去这种上班族都不敢踏进去的奢华场所吗？！

由此我们基本上已经可以判断出，所谓的“天真无邪活泼可爱亮丽帅气”的樱高轻音部，其实根本就是一堆“土豪财主富家小姐有钱千金”的下午茶聚会地吧？！就算日本薪水再怎么高，但就中学生而言就能随便用上如此天价的乐器，我们也只能说，在京都动画充满“诚意”的制作下，这帮对音乐有着旺盛热情的小女生们，其实在音乐修养和天赋造诣方面，那是相当的有钱专业啊！！

圣域2新手及技能搭配指南



关于神邸技能的具体说明

提到神邸就必须要说明一下神圣献身这个技能，divine，devotion（DD）这个被动技能的实际效果就相当于各类专攻（focus），作用就是减少RT时间以及提高不受惩罚的等级，提升幅度和所有专攻都是一模一样的，而且75级的精通奖励也是一样的。

至于游戏说明中的解锁物品属性，实际上和强化感知\护甲学识\各类武器掌握的作用是一样的，即解锁一些物品上需要“神圣献身”技能的属性。

另外神圣献身还能增加部分神邸技能的持续时间及效果，不过由于神低技能RT时间超长而且只能通过神圣献身来减少RT时间，实际效果也并不好用，另外DD虽然对不少技能效果有加成，但基本上需要到50\100级及以上才能看到明显的效果。

Lumen 造成魔法伤害+非常明显的减速，所有神邸技能所造成的伤害在初期都还算比较有效，但由于很快会受到技能等级惩罚的影响，黄金难度之后就不甚理想了，基本和人物普通攻击差不多，另外持续时间过短因此也不算好用，DD可以提升减速效果。

Forens 游戏中的说明是反弹所有伤害，实际上1级神邸技能只有50%的反弹率，但是随着人物等级的提高，即使没有DD这个技能的成长也非常不错，很快就可以打到80%-90%的反弹率，BOSS战中可以提供足够的安全性，DD似乎对此技能无影响。

Kybele 游戏说明是疗伤+无敌，和实际情况严重不符，这个技能的实际效果是立刻回复一定比例的HP及提供大量HP回复并减少负面魔法效果，DD对这三项均有加成。

对于这个技能我个人的评价是，真未必有天使的神力复原或是大妈的金地之触效果好，不过我也被技能说明骗到了。

Tesla 造成魔法伤害，有多少人打多少人，不过持续时间还是太短，DD似乎无加成。

Kuan 和Tesla类似不过对敌我同时造成伤害，DD可以增加持续时间。

Ker 召唤恶魔攻击敌人，持续时间过后恶魔将不分敌我进行攻击，DD可以增加持续时间。

我个人建议Forens的全反弹是最好的选择，伤害型神邸技能从黄金难度开始就已经相当不给力，防护性技能里另外两个的实际效果都有些鸡肋，召唤的恶魔杀掉也没经验。

被动技能Skills介绍及战斗技艺CA加成说明

圣域2的精髓就是战斗技艺（CA）的进阶以及被动技能选择。

被动技能Skills大致分为一般技能，CA相关技能，进攻型技能和防御型技能4个方面，对应技能选择里的四个区域。其中战斗训练，全神贯注和远古魔法属于一般技能

这一篇我主要是从配合技能加成的角度来进行说明

所有的伤害类技能大致分为三类

1，基于武器伤害CA

如天使，树妖，神殿守卫，暗影的第一系技能等，这类CA都是在武器基础伤害上进行加成，攻击时要进行攻击能力\防御能力及闪避等等的命中判定，提升CA等级只能提升其百分比及一些命中率加成，更换高级武器才可以提高基础伤害，人物的力量\敏捷可对相应武器进行加成。

这一系技能没有相关的“学识”（Lore），但是提升战术学识可以获得技能点，战术学识也可以直接增加武器伤害。

2，非武器伤害CA

如高精，龙法的很多法术，神殿守卫的第二系技能等，提高CA等级可以提高其基础伤害（包含DOT效果的CA同样可提升DOT伤害），更换武器不会影响CA的伤害，也不进行命中判定，但是会进行法术强度及法术抵抗的判定，不过要宽松得多，很少出现MISS的情况。

这类技能都对应有相应的“学识”，人物属性中的智力可提高CA的基础伤害。

3，混合类型CA

这类技能游戏中有三个，天使的，大天使之怒，，暗影的幽灵手，和高精的魔法转化攻击。

这三个CA的特点都是基础伤害受装备武器的影响，和1类技能一样要进行命中判定并可以触发装备上的诸如吸血，每一击回复等属性等。

受对应的学识加成，如大天使之怒可以被神圣技艺学识加成，但是这类CA不能被战术学识加成。

除战术学识\各系学识的加成之外，被动技能里的。

战斗训练，可以加成几乎所有的伤害类型CA，即以上3类（这一点WIKI说明有误，资料片里实测可以加成上述混合类型CA），另外对于召唤类技能如审判的二重身也有加成。

战斗训练的加成幅度大约为各类学识的75%，但由于是全局加成对所有的CA都有效（高精，龙法的非武器CA一样可以受到加成），附带效果是总RT时间减少10%（75级后为20%），而绝大多数情况玩家都是用CA进行战斗，因此所有职业都建议学习此技能。

远古魔法，可以加成所有的非武器类CA也就是上述的第2系技能，对召唤类CA无加成。远古魔法的加成幅度为各类学识的50%，相比之下没有战斗训练那么实惠，但是精通奖励是减少敌人抗性，按照WIKI的说法是通过减少全部护甲从而提高伤害，这里个人推测是不光减少全部护甲，同时还能减少敌人的全部伤害削减，精通奖励只对非武器CA有效。

全神贯注，开启第2个BUFF位置，精通后开启第3个，同时减少全部CA的RT时间。每个职业都有2-3个BUFF，而且至少有1-2个优秀的BUFF，即使不为多余的BUFF位置，减少全部CA的RT时间也是相当实惠的效果，因此也建议绝大部分职业学习此技能。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

黑手党2 MafiaII

Demo:PhysX物理加速性能调整



《黑手党2》使用了相当多的PhysX特效，比如粒子效果和布料效果，但在游戏设置中将PhysX特效等级设置为Medium或者High之后，游戏性能大幅下降，甚至GTX480在此游戏中都会出现比较频繁的速度拖慢现象。不过还好，我们可以通过调节PhysX效果来让游戏运行速度保持在可以接受的范围内。大部分物理加速效果都基于APEX，Clothing（布料加速）模块，在此游戏当中，布料效果存在于游戏主角与其他所有NPC上，如果你想完全关闭布料效果，请按以下步骤操作：

进入游戏PhysX模块目录：\Steam\steamapps\common\mafia，ii，-，public，demo\edit\APEX并且删除，（别忘了先备份原文件）Cloth目录，这样做的结果，就等于关闭了APEX布料效果，但其他的物理加速特效，比如粒子效果等都能得到保留!这样做的实际效果就是，布料特效完全消失，人物的衣服重新变为死板的一块，但在PhysX特效设置为High级别时，游戏帧数从平25fps大幅提升到70fps。

不过这还不够，我们要做的，是将其他NPC的衣服布料效果去掉，而将布料特效保留在主角Vito身上！！恢复Cloth目录到其原本的状态。

删除Cloth目录中除“VIT*”、“m2skeleton”，和“ClothRemapTable”之外的所有文件，布料特效在主角Vito身上得到完美保留，而那些几乎不能被注意到的NPC的衣服将不在具有布料效果，当然也不会拖慢游戏速度了。



并且，按照这样的方法进行调整之后，本游戏将完全可以使用CPU进行物理加速！！！

各种粒子效果和爆炸效果都得以保留，（测试平台的CPU足够支持PhysX特效等级设置为Medium)，并且仍然具有部分布料特效－运行速度保持在30fps上下，看来非混交的A卡用户也能流畅运行这个游戏了。

死亡空间2

HARDCORE通关，最终BOSS心得



最后的BOSS有鱼叉的用鱼叉、狙击、聚能抢都行，生存难度机枪还可以。但是再高难度的话用机枪打时间比较长，会被小孩围观。要点就是不要管小孩，果断秒，第一次玩选的生存难度，不知道这个情况，300发机枪子弹打完都不够。

再说说武器和升级情况。开始2把切割枪和机枪优先买来，升级优先把减速的次数和持续时间升满，充能无视，因为充能药多的用不完。再次可以升级1到2次血量，保命还是最重要的。

买两把切割枪的好处是子弹打完升级下容量，两把子弹就全满了。能省则省，机枪也是子弹打完了就等升级，切记不要装子弹，等容量升满了再换。机枪子弹后期是吃钱大户，前期看到怪手枪打两枪，再用怪的触手射就是了，因为怪少，没什么压力，后期你要这么搞就是找死。（注意前期升级能量和衣服的时候要留几个，1个是拿来开门，2来是升级武器容量）子弹多了，就存起来，前7章包里留个25发手枪子弹就行，其他全存了，大概能存个150多发手枪子弹和400-600发机枪子弹左右，吃血也要注意，不要用Q，除非是危急的时候，先用小的，把中的和大的都存起来，升级衣服血量和购买新服装的时候可以恢复，用手枪和机枪可以打到石村号结束，手枪子弹没了就取出来，机枪的到这里就要买了，石村号出关，这个时候手枪子弹也基本用完，按流程来说这个时候差不多手枪升满了，机枪也把容量升满了，威力也升了几个，减速的次数和持续时间也满了，衣服的血也升2到3个了（钱全买大卷和衣服了。。）把手枪给洗了，买鱼叉，全面升级。容量，威力，换弹速度什么的都升了，次要攻击可以无视，但是为了升级其他的要路过几个，特殊也升了吧，大卷应该够的（到第3次存档那可以把机枪也给洗了，这样就够），背把鱼叉，子弹带个100发，血瓶带个7，8个，充能药带个3，5个，冲锋吧。

大概第6章的时候买了把地雷枪，可惜基本没用到，就在打猫猫怪和石村号上用了几次，没买过弹药，没升过级，有聚能枪买就赶紧买，1发子弹卖1000大洋呢。

中国桌面游戏的盛宴

玩桌游网2010年度桌游奖项颁奖典礼

说到《三国杀》大家应该都比较熟悉；但是说到桌面游戏或者桌游，可能还是比较陌生。在这样一个环境下，桌游这一产业在国内悄然兴起。伴随着《三国杀》的成功，更多的企业想在桌游这一新兴产业分得一杯羹。不知不觉在2010年已经出品了大大小小50多款桌游。

玩桌游网做为中国的桌游第一专业媒体，于2011年1月16日携手人人桌游、上海汇佳桌游连锁店举办了第二届玩桌游网2010年度桌游颁奖典礼。作为桌游行业第一次大规模的颁奖活动，意义显然有点不同寻常。出席颁奖典礼的厂商包含大家熟知的《三国杀》的母公司游卡桌游，也包含不为大家熟知的上海方盒子365、游人码头、前景文化等国内大小桌游厂商。





开场之后异常火爆



桌游嘉年华暨玩桌游网颁奖典礼在中山公园拉开帷幕！很多厂商都是通宵在布展，并且高强度的给到访的玩家进行游戏介绍和教学。从上午10点开始，蜂拥而来的玩家络绎不绝，展会现场非常火爆！下午1点开始各厂商开始介绍公司与产品，很多玩家也在一边围观和倾听，完了以后到厂商的体验区进行游戏体验！也有不少玩家在抽奖区笑声连连，从几块钱的三国杀的圆珠笔、杯垫、鼠标垫，到十几块钱的《桌游志》杂志，到上百的Descent、MageStorm桌游，玩家各个都是赚翻了的满载而归！人人桌游、汇佳的工作人员忙的连饭都没空吃，只能憋屈的叫外卖，然后偷偷躲在角落快速的吃饭，然后继续工作……下午五点三十分玩桌游网的颁奖典礼在嘉年华活动中顺利进行！由玩桌游网主编小马主持，各路嘉宾与获奖桌游代表互动，整个颁奖典礼的现场气氛非常活跃，欢叫声此起彼伏，获奖嘉宾有的非常激动，有的非常的酷，大家都玩的非常开心！





不仅只有"三国杀"

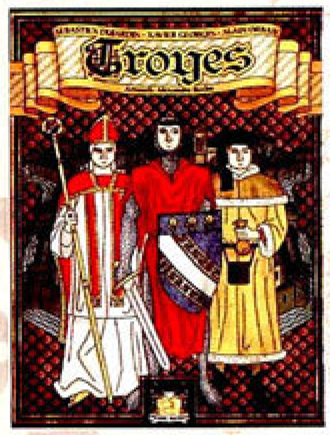
本次颁奖典礼中，游卡桌游凭借旗下的《回转寿司》获得了年度最佳国产家庭游戏奖项。和大家熟知的《三国杀》不一样的是，《回转寿司》已不是卡牌的杀来杀去模式的游戏，而是一款用筷子夹圆形的木制"寿司"，并且通过排列组合来计分的一款桌板游戏。

"其实我们也不想大家一直玩《三国杀》，"游卡桌游的创始人之一李由在接受玩桌游网采访的时候说到，"我们也希望大家能够来玩一点其他的桌游，每次开会的时候我们也在为这个事情头疼，有什么办法让大家换其他的桌游玩一玩。"

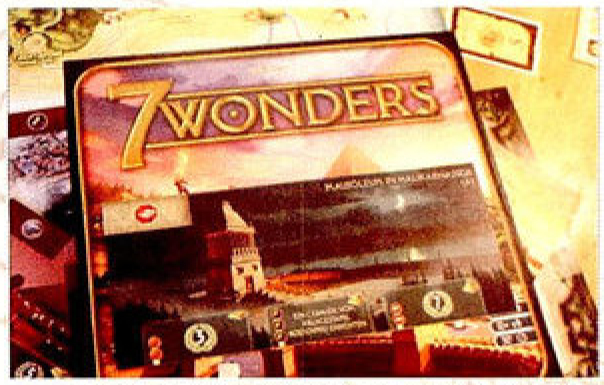
游卡桌游在国内推出了《三国杀》系列产品之后，也推出了其他的桌游如《砸蛋》、《福神》、《足球盒子》、《回转寿司》和最近推出的《阿狸大聚会》，其用意很明显：他们也希望推广"桌游"这一概念，而不想单单靠一款《三国杀》走天下。

在本次颁奖典礼中，中国桌游赛事影响力奖同样颁发给了游卡桌游的《三国杀》系列赛事，但是李由在领奖的时候则说："我这也是代领的。"她很谦虚，她知道有大大小小的组织都在举办《三国杀》系列比赛，这不仅仅是游卡桌游一家的功劳。

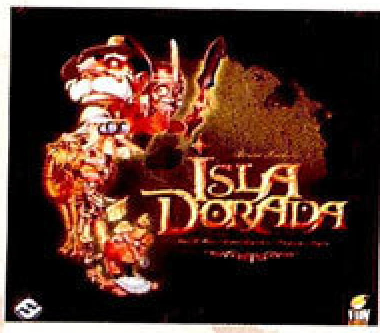
引进仍然需要支持



此次桌游奖项的另一得奖大户则是上海方盒子贸易有限公司。凭借与台湾新天鹅堡的良好合作关系，方盒子365一直在国内进行正版中文桌游的销售工作，从大家熟悉的《卡坦岛》，到大家也许不太熟悉的《波多黎各》、《富饶之城》……这家公司已经默默的进行桌游销售很多年。凭借着评委团对于方盒子系列产品的肯定，方盒子凭借《勇者对对碰》获得了年度最佳国产儿童桌游、《官运亨通》获得了年度最佳国产聚会桌游，以及相关产品的表现获得了年度最佳国产工作室三项桂冠。



"我们希望能够在先有的代理模式上做一些突破，"方盒子365的CEO黄煜能说，"希望更快的引进一些桌游，更快的本地化，让中国的玩家能够和世界玩家同步接受最好玩的桌游，并且把桌游的价格降到中国玩家能够承受



的价格。”

的确，目前正版桌游的价格动辄就是几百块，而盗版桌游的价格一直在百元以内，所以价格的确是目前一个阻碍正版桌游在中国普及的一个坎。而国产桌游普遍价格受到《三国杀》价格的牵制，一直上不去，形成了很明显的两极分化。因此国产桌游厂商的道路还是比较坎坷的。

原创的路、桌游的路



本次奖项中最受人瞩目的年度最佳国产策略性桌游和年度最佳国产桌游被上海善见城出品的《战国策三十六计》夺得。善见城的设计师老杨有点激动，但是他的感言得到了很多人的共鸣。



“09年我一个人拖着箱子来到上海成立了善见城，就抱着一个想法：做文化，做好玩的游戏。6个月后，《战国策三十六计》第一版游戏印刷好了，拿到东西后我傻了，全部销毁。再有4个月后第二版好了，由于印厂的失误导致了错版！我们第一时间召回产品，然后全公司上下一盒一盒打开，数了整整一个星期，手上的皮都磨破了。最后又经历了4个月《战国策三十六计》冰蓝版面世，也就是我们对外宣称的第二版。”

“说这么多背后的故事，是想让大家知道，其实做一件事不容易，做好一件事，更难。我们希望最终到玩家手里的游戏，是好游戏。因此付出再多都是值得的，只要得到玩家的认可，才能实现我们的目标。在这个金钱至上的社会，或者说金钱至上的时代里，很难象在桌游圈里得到那么多的感动，无论玩家，无论同行还是媒体，我听到最多的话不是说我想赚多少钱，而是“为桌游贡献一点力量”！我做过很多行业，这是唯一一个行业，还能听见“贡献力量”的说法，而且是很多次的听见，不同的人在说同样的话。”

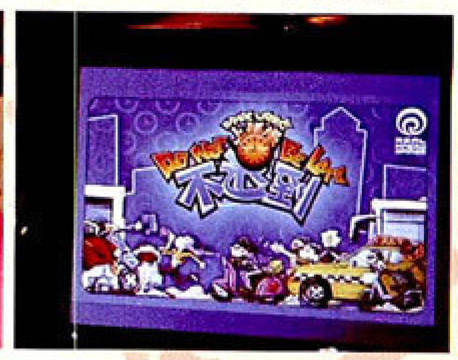






颁奖典礼简单而又热闹，从下午5:30到6:10结束。22个桌游奖项各归其主。伴随此次颁奖活动进行的桌游嘉年华并没有做过多的宣传，但是来参加的玩家一直把展厅挤的满满的，这也给整个行业带来了信心。



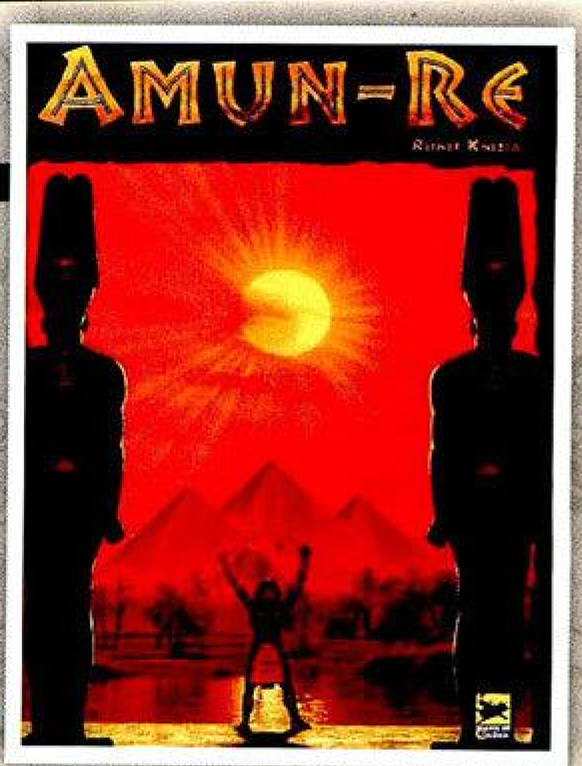


获得行业推动力奖的国内桌游杂志《桌游志》主编王东则在微博上说：“真希望我们的桌游厂商都能够沉淀下来，把精力用在原创桌游的设计和制作上，少一些抄袭，少一些山寨，少一些浮躁，多想想咱们身边的玩家需要什么样的游戏；在文化包装方面，切忌病急乱投医，文化不是想穿就穿想脱就脱的衣服，要成为桌游的血肉。与其盲目尝试，不如冷静思考。”

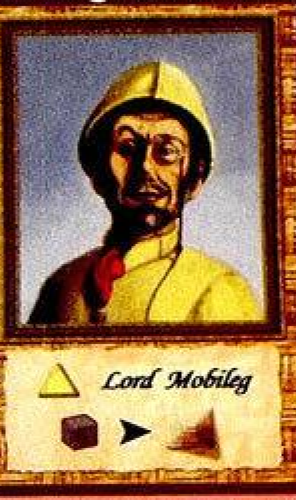
奖项中文名称	获奖作品	发行商
2010 玩桌游网年度最佳国产桌游	战国策三十六计	上海善见城
2010 玩桌游网年度最佳国产策略性桌游	战国策三十六计	上海善见城
2010 玩桌游网年度最佳国产卡牌桌游	风声	广州千骐动漫
2010 玩桌游网年度最佳国产儿童桌游	勇者对对碰	上海方盒子
2010 玩桌游网年度最佳国产聚会桌游	官运亨通	上海方盒子
2010 玩桌游网年度最佳国产家庭游戏	回转寿司	北京游卡桌游
2010 玩桌游网年度最佳国产 2 人桌游	权利之战	Plan Play
2010 玩桌游网年度最佳国产集换式卡牌奖	三国智	四川前景文化
2010 玩桌游网年度最佳国产战棋类桌游奖	空缺	
2010 玩桌游网年度最佳国产桌游扩展	三国智系列之《鼓殁黄沙》	四川前景文化
2010 玩桌游网年度最佳国产桌游美术奖	西游劫	北京酷卡桌游
2010 玩桌游网年度最佳国产桌游设计师/工作室	方盒子 365	
2010 玩桌游网年度最佳国产桌游创意奖	鬼戏	广州奇蒙
2010 玩桌游网年度编辑推荐奖（国内）	疯狂渔夫	南宁湿湿卡游
2010 玩桌游网年度最佳汉化奖	权力的游戏	上海游人码头

桌面游戏主题浅谈之——埃及

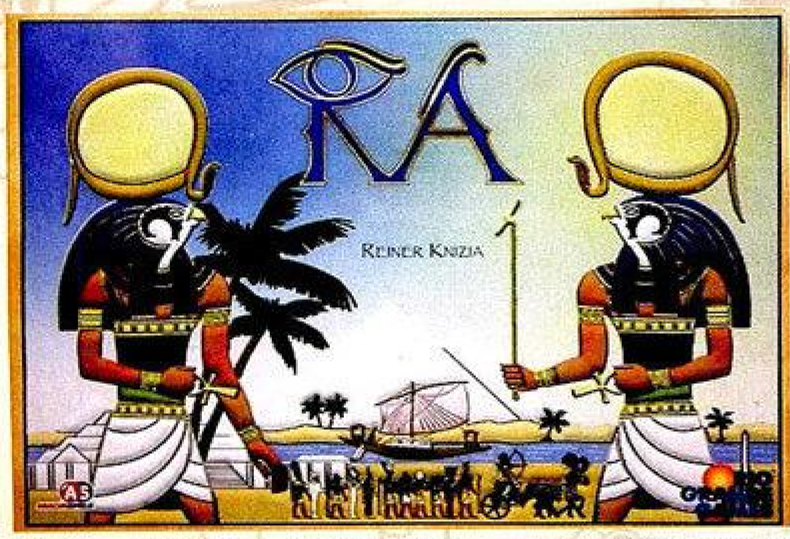
埃及是历史悠久的文明古国，古埃及文明也是人类文化的发源地之一。因此，桌面游戏中拥有大量以古埃及文明为主题的作品，其中也不乏一些经典的优秀之作。像太阳神（Ra）、阿蒙拉（Amun-Re）和埃及考古（Mykerinos）等都是BGG上排名非常靠前的埃及主题作品。下面我们就分几个方面，走马观花的来了解这些埃及主题背景的桌面游戏。



专栏作者：
Mobileg，资深桌游玩家



自幼学习围棋、桥牌，对各种棋牌有一定的研究。喜欢研读桌游规则，喜欢每一个桌游。



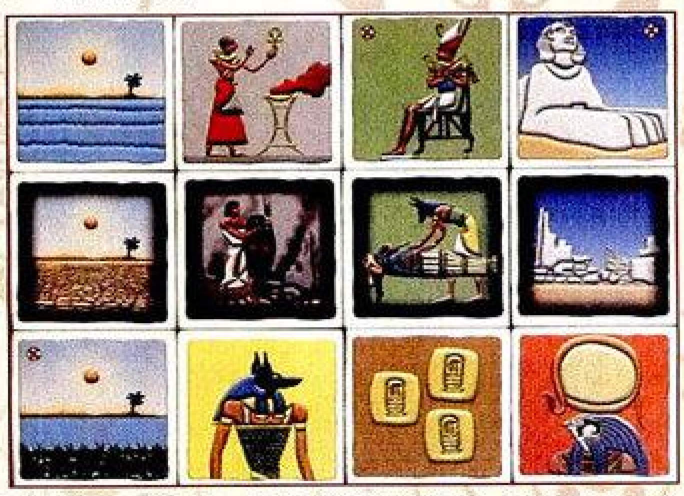
众神的名字

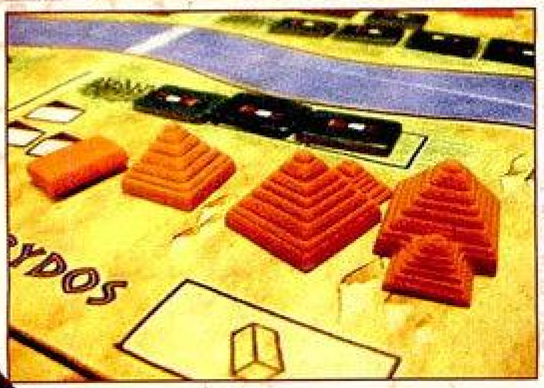
谈及埃及主题的桌面游戏，给玩家的第一印象，一定是那些奇特的游戏名字。Ra、Amun-Re、Aton等，每一个都似乎让人觉得不知所云。其实，这些名字都各自有他们的来历。

Ra是所有埃及主题游戏中最出名的一个，也是排名最高的。她是来自德国的设计大师Rainer Knizer在1999年的作品。国内玩家对这个入门级的经典拍卖游戏应该都非常熟悉，很多桌游吧里应该也能玩到这个游戏。Ra，也叫“拉”（有时也叫Re），是古埃及最著名的太阳神。在这个游戏中，太阳神也是主宰玩家命运的关键。

和一般的拍卖游戏不同，Ra采用了非常特别的以物换物的机制。根据人数，在游戏开始时玩家会得到一定数量的太阳数字符号，符号共有16个，标有数字1到16。这些就是拍卖所用的货币了，而拍卖的对象就是象征埃及人生活的180个各种板块。如法老板块、文明板块、尼罗河板块和神板块等。当然，还有控制游戏进程的30个太阳神板块。每当翻出一定数量的太阳神板块时，一轮游戏结束。

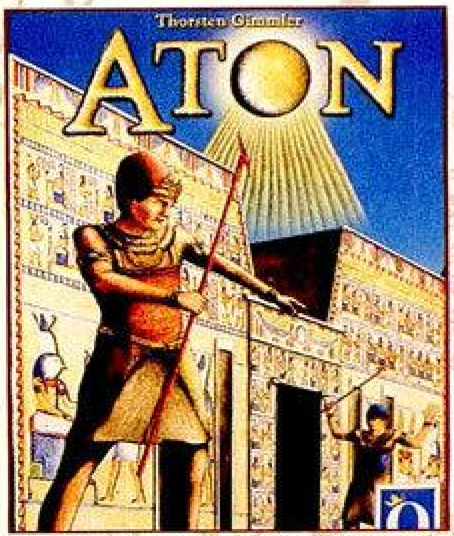






在游戏中的每一个回合，玩家轮流做出选择。可以翻开一个板块，也可以选择启动拍卖。一旦拍卖启动，大家可以选择手中的一个数字符号来竞价，每人只有一次机会。太阳符号的数字越大，代表拍卖的筹码也越高。最后竞价成功的玩家将得到之前翻开的所有板块，以及之前留下的太阳符号。游戏分三轮进行，每轮结束时，按照几类板块不同的方式计一次分。三轮后，总分最高的玩家胜出。

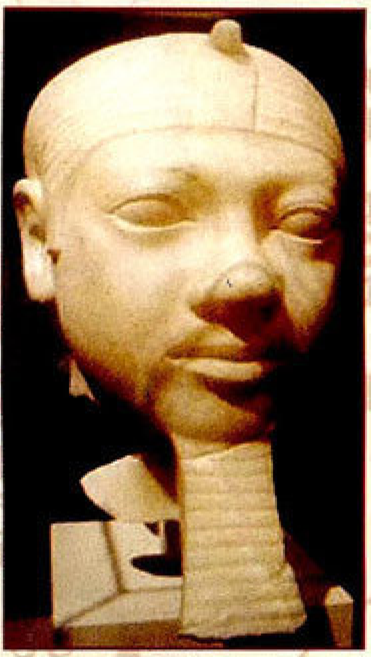
Ra的成功之处在于她开辟了桌游机制中一种崭新的竞价方式，这为后来的很多拍卖类游戏奠定的基础。因为要不停的随机翻开板块，游戏存在很大的偶然性，策略深度上显然不足。但也正因如此，这个游戏的受众面非常广大，游戏的欢乐程度也是相当的高。



另一个游戏Amun-Re也是RK大师的拍卖类作品。阿蒙（Amun）其实也是古埃及神话的太阳神，一般以一位英俊威严的男子出现，而拉（Re）却是以慈祥年迈的老者出现。Amun-Re就是两者结合的复合神，这也是古埃及神话的特色之一。RK借鉴了Ra中的一部分机制，设计出了阿蒙拉这个类似于复合神的拍卖游戏，可见对设计师来说，熟知这些游戏的相关背景是非常重要的。而Aton（中文一般译作阿顿神）则是朝之太阳神，是Queen Games在2006年出品的二人小品类区域控制游戏。

法老和艳后

除了古埃及的神之外，法老王和王后们也是设计师喜欢的命题。埃及考古（Mykerinos）就是一款以法老王名字命名的游戏，这位法老王原名叫Menkaura，据说是古埃及第四王朝（2620 BC－2480 BC）的统治者。

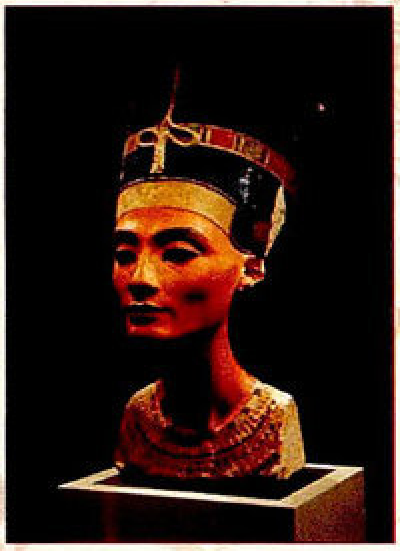


游戏之所以取他的希腊语名字Mykerinos，其中还有一段有意思的插曲。发行商Ystari Gams早期发行的游戏，名字中必定都带上其公司简称YS的字样，比较著名的有Caylus（凯吕斯），以及Amyitis，Yspahan，Metropolys等。到埃及考古自然也不能例外。找了半天，终于在希腊语中找到一个和古埃及有关的法老王，于是就有了这样一个拗口的名字。

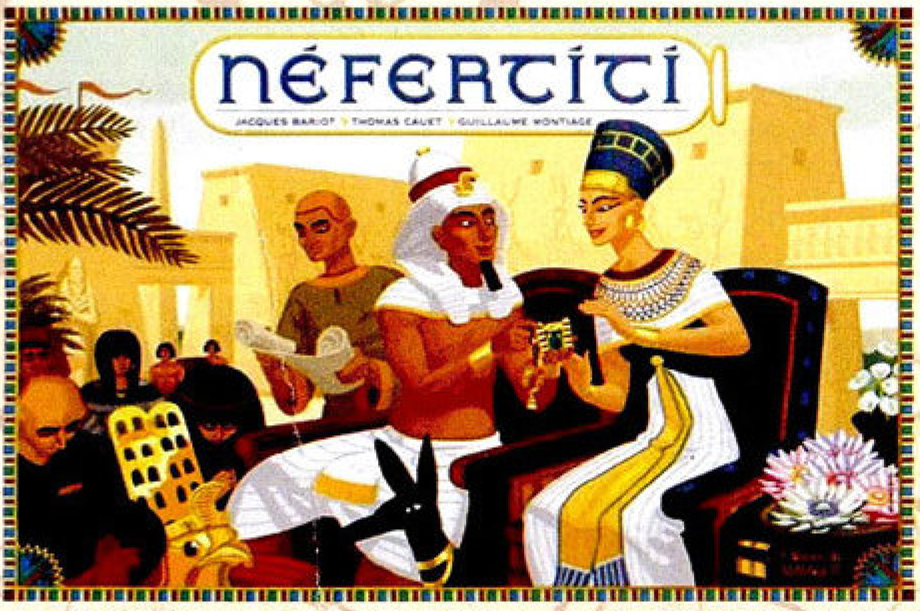


名字虽然奇怪，但埃及考古这个游戏还是非常值得称道的。所谓麻雀虽小，五脏俱全。这个耗时不长的区域控制游戏，完美支持2-4人，并结合了一些棋类游戏的特点，再加上5个考古资助人各具特色的个性魅力，被誉为1小时以内最具策略深度的游戏。笔者自己非常喜欢这个游戏，向大家隆重推荐。

和法老王一样，古埃及的王后们也都可圈可点，娜芙蒂蒂就是其中的佼佼者。



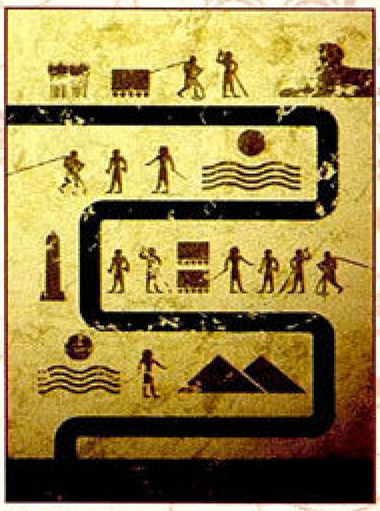
娜芙蒂蒂（Nefertiti）是埃及法老王阿肯那顿（Akhenaton）的妻子，流传是埃及历史上最有权势的女性。在古埃及语中，Nefertiti的含义是“迎面而来的美人”。在埃及众多重要的王后中，娜芙蒂蒂出类拔萃。据说埃及从不曾有过如此美丽动人的女子（“Egypt never produced such a beauty”），然而，这个女子之所以成为古埃及历史上最重要的王后，却不仅仅因为美貌而已。在许多的庙宇和壁画中都有她的身影出现，这足以说明她的重要性，但她却仿佛一个幻影消失于古埃及的历史记载中，这的确令人匪夷所思。



娜芙蒂蒂是2008年出品的竞价类游戏。讲述在阿肯那顿统治的第十二年，为妻子举行了盛大的结婚周年庆典。他命令埃及贵族们到各个市场上寻找稀有珍贵的礼物。玩家扮演渴望获得皇家任命重要政治职位的埃及贵族，派出自己的仆人收集献给国王的礼物。法老王将根据礼物的独创性奖赏声望分数，赢得最高声望的玩家获胜。

从游戏机制看，我理解娜芙蒂蒂在一定程度上也借鉴了前作Ra所谓“离散”的拍卖方式。也就是说，对一个标的，玩家不能自由的出价，而只能根据游戏的规则来选择几个可能价位。在娜芙蒂蒂中，玩家指派的仆人在市场收集礼物的环节便是利用了这样的竞价方式。同时，设计师在考虑市场关闭条件时，充分显示了其独创性的一面，8个市场完全不同的关闭条件，使游戏的趣味程度大大增加，玩家在游戏中也有了更多的决策方向。

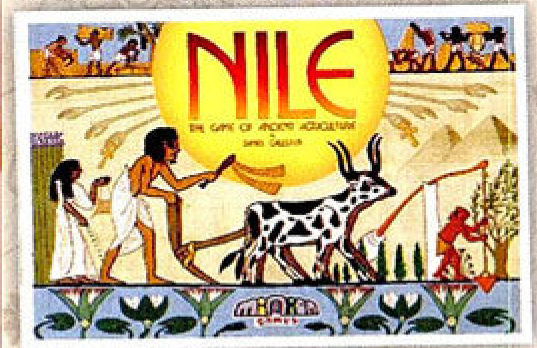
尼罗河



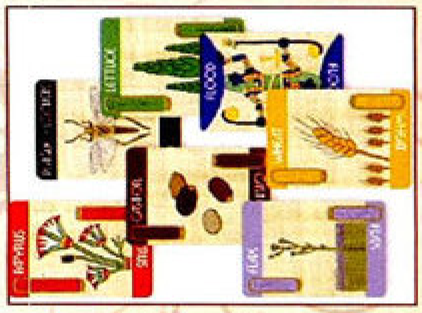
埃及的大部分国土都是沙漠，只有尼罗河流域像一条绿色的缎带从南到北贯穿其间。埃及95%以上的人口集中这条绿色的生命带周围。在希腊时代，西方人便把埃及称为“尼罗河送来的礼物”。古埃及人更是将尼罗河视为母亲河。可以说，古埃及文明就是尼罗河的文明。因此，在埃及主题的桌面游戏中，尼罗河一定是不可缺少的元素。之前提到的游戏中，Ra里就有25个尼罗河板块，12个洪水以及2个干旱板块。埃及考古也有一个名为尼罗河（The Nile）的扩展，在原来的版图上增加了蓝色的尼罗河板块。在增加游戏变化的同时，也使游戏更具埃及特色。



2009年底出品的游戏埃及人（Egizia）是围绕尼罗河展开的工人放置类游戏。目前这个游戏处于BGG排名榜100位上下，有着非常不错的表现。游戏的版图很漂亮，埃及主题鲜明。中间弯弯曲曲的小河就是尼罗河的一条支流，玩家通过在尼罗河边放置工人（船），来获得资源，并建造狮身人面像、方尖塔和金字塔来获得声望分。



游戏有一个有趣的设置，每一轮游戏尼罗河水位的高低决定了玩家工人的粮食补给度。水位高，说明灌溉的土地多，玩家得到的粮食也多；反之则少。玩家必须根据具体情况来调整供给。这充分体现了埃及人与尼罗河生生相惜的联系。



最后，我们来看以尼罗河（Nile）为名的卡牌小品。Nile是2010年的新游戏，讲述的是埃及人在尼罗河畔播种和收获的故事。游戏的主体是卡牌，包括5种农作物，纸草（红色）、小麦（黄色）、莴苣（绿色）、蓖麻（咖啡色）和薰衣草（紫色），以及蝗虫灾害等。

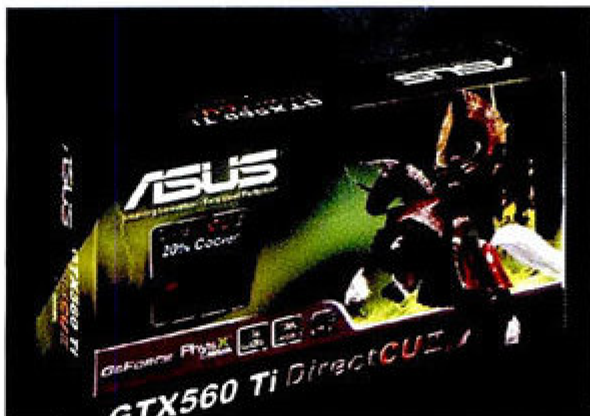
游戏的目的是在结束时，收获更多的作物。但是，评判输赢标准很特别，是看玩家收获得到最少一种卡牌的数量，最多者胜出。如果一样，再比第二少的，依此类推。游戏中，玩家每轮行动会翻开一张牌，先是所有玩家收获作物，且只能收获一张和翻开牌相同的作物。而后，当前玩家按照规则播种手上一定数量的作物。当遇到蝗虫灾害时，玩家之前播种的作物就可能遭到灭顶之灾。游戏规则很简单，但玩起来却需要考虑不少因素，是一个既有些纠结又不乏趣味的游戏。

1月25日，NVIDIA发布了基于GF114核心的GTX560 Ti显卡，了解显卡的玩家不难发现Ti的身影在新品中重新出现，这也意味着NVIDIA要将GTX560打造成当年GeForce 4 Ti系列的辉煌。华硕也在同一时间发布了超合金版ENGTX560 Ti显卡，钛拥有和钢同样的强度，但重量却要轻得多，能够在有限的体积重量下，实现不可思议的高性能，*而华硕的超合金显卡又会带来什么惊喜呢？*下面我们来向大家介绍一下整块显卡的物理配置，并且通过刚刚偷跑的《孤岛危机2》来展示一下这块显卡的超强性能。



编辑：大尾巴太狼
美术：小杰

“钛”给力了华硕发布超合金GTX560显卡



华硕ENGTX560 Ti显卡延用之前的黑骑士形象，并且采用之前N卡系列的绿颜色包装，而与以往不同的是，我们在包装上看到了S.A.P超合金供电的LOGO，而且还采用了第二代Direct CU II散热器，看来在新品中华硕给玩家带来了不少的惊喜，下面我们先来看看超合金供电。


画面的表现力十分细致

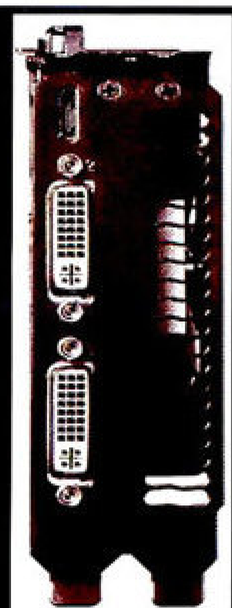
S.A.P超合金供电采用特种金属在高温高压环境中锻造出的超合金料件，能够有效提升显卡性能，降低供电模组温度，保证系统安静平稳运行，提供给用户完美的供电解决方案。S.A.P超合金供电包含：超合金电容、超合金电感、超合金场效应管、超合金混合动力引擎，提升显卡性能及使用寿命的同时，带来更佳的散热效果！采用超合金供电的显卡可以带来15%的性能提升、延长2.5倍的使用寿命，并且供电部分的温度降低35度，而通过超合金混合动力引擎超带来的供电智能管理，在显卡工作时实现智能调节，有效提升性能最高达15%！




枪口的火花也能够很好体现出来

除了采用了S.A.P超合金供电外，华硕新品还采用了Direct CU II散热设计，Direct CU散热器最大的亮点就是纯铜热管直接与GPU接触进行导热，这与传统的散热设计有很大的区别。以往的散热器并不是热管直触GPU核心，而是通过一个铜质底座与GPU接触，铜虽然具备不错的导热性能，但同时也会储热，大量的热量堆积在铜底座上，再通过焊接在铜底座的热导管时并不是100%的热量都会被传递，虽然采用了铜作为散热导热介质，但是效果大打折扣。采用了Direct CU设计，热管直接与GPU接触，减少了以上的几个步骤，核心热量直接传递到热导管上，再由热导管传递到鳍片上，散热器采用两个10cm风扇，充分将核心热量排出。

从规格上来看华硕的ENGTX560 Ti显卡，显卡核心基于GF114核心打造，具备384个流处理器，完美支持第二代DX11规范，3D Vision技术以及PhysX物理加速技术，显卡还可以通过组建SLI功能来实现3D Vision Surround技术，让玩家体验到3D+三联屏的魅力。显卡采用了高速GDDR5显存颗粒，构成了1024MB的显存容量，256bit的显存位宽，显卡核心频率达到830MHz，比公版默认的823MHz略高，显存频率默认为4000MHz，相信还保留了一定的超频空间。供电方面显卡采用了核心与显存独立的供电方式，并且采用了我们之前所提到的超合金供电设计，为超频打下坚实的基础。第二代Direct CU散热器的双10cm防尘风扇以及三根热管也足以满足显卡的散热需求。显卡接口方面，显卡提供了双DVI及HDMI接口，可以实现2560*1600这样的分辨率，HDMI接口也为玩家接入大尺寸液晶电视提供了便利。



华硕ENGTX560 Ti显卡不仅具备了更加出色的性能，而其超合金供电及第二代Direct Cu散热器也为玩家带来了更多的惊喜。

最近刚刚偷跑的《孤岛危机2》号称是头号显卡杀手，很多在COD7里跑的异常流畅的显卡，在这个游戏面前都败下阵来。接下来我们看下华硕ENGTX560 Ti显卡在这方面的优势。像《孤岛危机2》这样的游戏大家肯定对它的画面最感兴趣，孤岛2采用了CryENGINE3引擎。由于是泄露版，所以画面除了分辨率与亮度设置外就只有一个System SPEC(系统规格)设置了，我选择了最高规格的Hardcore模式。总体来看画面进步很明显，水流与光影效果的表现十分真实，人物与建筑还有一些小的物件的帖图更细腻，但是草木的帖图比起其他显卡更加真实，由于华硕ENGTX560 Ti显卡对于硬件的优化，整个游戏桢数稳定，也没有跳桢的现象，Hardcore模式下比弹头的最高画质桢数要高。

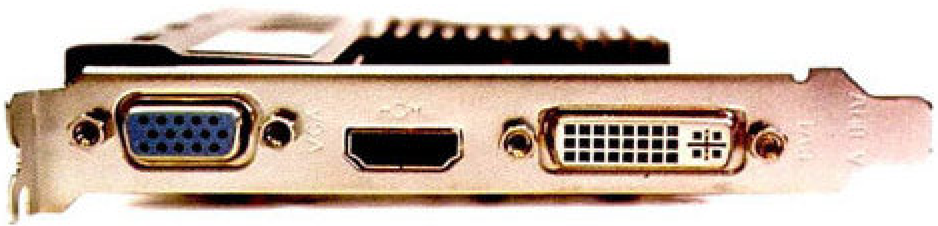


高端发烧机

合计金额：6578元

CPU	Intel 酷睿i7 2600 ×1	￥2299
主板	七彩虹 战旗H67 X5 V20×1	￥699
内存	威刚 2GB DDR3 1600G（游戏威龙双通道）×1	￥396
硬盘	WD 500GB 5400转 32MB （串口/GP WD5000A）	￥350
显卡	七彩虹 430 灵动鲨 D3 1024M M12	￥549
光驱	三星 蓝光康宝SH-B083A×1	￥499
液晶显示器	三星 EX1920W×1	￥979
机箱	鑫谷 雷诺塔×1	￥388
电源	鑫谷 劲翔450节能版×1	￥290
键鼠套装	罗技 MK260键鼠套装×1	￥129

七彩虹 430灵动鲨D3 1024M M12显卡采用了公版PCB设计，基于NVIDIA GeForce GT430核心，搭配了GDDR3显存，组成了1024M/128bit的显存规格，默认频率为700/1586MHz。其做工及用料都非常扎实，供电方面采用了核心与显存独立的供电方案，用料上选取全固态电容的设计，保证了显卡发挥空间的最大化。它还采用了独有的夹层式散热设计，显卡的顶部被散热片包围，搭配正面散热鳍片设计，增强了核心热量的有效散热，在风扇处于低转速的情况下，依然能够保持较低的温度，有利于显卡的稳定运行。显卡在输出方面提供了DVI+VGA+HDMI的全输出接口组合，完全满足大众用户的使用需要。





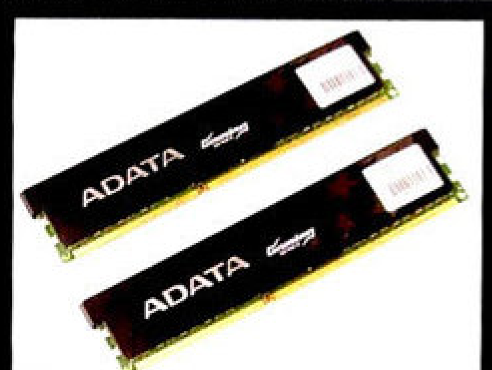
中端实用型：

合计金额：5196元

CPU	AMD 速龙II X4 640×1	￥690
主板	华硕 M4A88TD-M×1	￥699
内存	威刚 4GB DDR3 1600G（游戏威龙双通道）×1	￥524
硬盘	WD 500GB RE4单碟（WD5003ABYX）	￥420
显卡	七彩虹 GT240-GD5 CF白金版 512M M50×1	￥549
光驱	LG GGC-H20N×1	￥499
液晶显示器	HKC T2217L×1	￥1099
机箱	多彩 ML116×1	￥388
电源	富勒 A20鼠标×1	￥69
键鼠套装	爱国者 KB-F803×1	￥98



七彩虹GT240-GD5 CF白金版 512M M50在显存部分采用了三星DDR5显存颗粒，组成了512M/128Bit的显存规格，显卡的默认核心/显存频率为550/3600MHz。这么优胜的显卡规格配搭645元的市低价，令无数显卡追求者触目。在令人担忧的供电方面，七彩虹GT240-GD5 CF白金版 512M M50在供电部分采用了2+1相的核心/显存独立分离供电设计，搭配良好的做工和优质的用料，使显卡具备了不错的稳定性。七彩虹GT240-GD5 CF白金版 512M M50更大的亮点在于采用了大黄蜂的散热器。



散热由黑色的挤压铝散热模块搭配含有大黄蜂外形的塑料片导风管组成，由于核心采用了40nm工艺，其发热量较以往的核心要低，所以大黄蜂能轻松的完成其散热任务。七彩虹GT240-GD5 CF白金版 512M M50完美追求不仅仅如此，在输出接口部分采用了DVI+VGA+HDMI完整的输出接口设计，最大支持分辨率为2560×1600，支持各种类型的接头输出模式并可方便搭建高清视频平台。每个接口均采用镀金处理可以有效地减少电流阻抗稳定信号输出。



网购、邮购预定价38元免邮费
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
2011
热门对战地图册
STARCRAFT
星海争霸 自由之翼
官方权威
三大种族全资料
经典珍藏
跨页版卫星地图攻略
精彩剪辑
游戏介绍体验光盘
STARCRAFT
官方攻略本
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝
没事可以研究地图啦！
星际争霸2
2011年台历
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233 征询电话：021-64856122-288
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
全国各大中城市书店、书报亭均有出售

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信